Tot.132

20万大抽奖火热进行中！iQue DS预定方案公布！

游戏机实用技术

TV GAME



攻略透解

杀手7

贝里克物语

重装机兵传说

龙背上的骑兵2

地图式完全攻略+珍藏版剧情小说

封印之红、背德之黑

前线狙击

WE9

怪物猎人2

怪物猎人P

第3次超级机器人大战α

最终幻想VII 地狱犬的挽歌

天地之门

露娜 创世纪

.hack//G.U.

格兰蒂亚III

灵魂能力III

本期赠品



猪笼城寨别册

恶魔城新作海报

Gamehalo VCD

特别企划

勋章的荣耀

——《荣誉勋章》中的二战历史

2005. 8A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

www.plumbook.cn



www.plumbook.cn



&3DM-SMV
www.plumbook.cn



CONTENTS

COVER STAFF
封面用图：龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑
封面设计：孙玮
©2005 cavia/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

游戏机实用技术 TV GAME
总第132期 TV GAME 半月刊 2005年8月A

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

特别企划

勋章的荣耀 …… 39
《荣誉勋章》中的二战历史

游 戏 情 报 站

"E3 2005 游戏批评家大奖" 公布，EA《Spore》成最大赢家 …… 4
《最终幻想 X》原班人马打造 PS3《最终幻想 X III》？ …… 5
美国军方及中情局渗入游戏业！ …… 6
新作短波 …… 9

前 线 狙 击

最终幻想VII 地狱犬的挽歌 …… 14
世界足球 胜利11人9 …… 15
.hack//G.U. …… 16
强力追击 …… 18
007：来自俄罗斯的爱情 …… 19
格兰蒂亚III …… 20
第3次超级机器人大战α …… 22
灵魂能力III …… 24
怪物猎人2 …… 26
怪物猎人P …… 27
捉猴啦3 …… 28
露娜 创世纪 …… 29
天地之门 …… 30

特 快 专 递

机密武装 …… 44
坏松鼠 重装上阵 …… 45

攻略透解

龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑 …… 46
杀手7 …… 64
重装机兵传说 砂尘之锁 …… 70
泪之指轮传说系列 贝里克物语 …… 76



研 究 中 心

大金刚 摇摆之王 …… 87

游 戏 立 方

多边共享区 …… 106
罗技超级力反馈天驹方向盘完全评测 …… 108
问题小卖部 …… 109
邪魔院 …… 110
猫太的秘密花园 …… 111
SOUL的秘密花园 …… 112

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作＋角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作＋冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

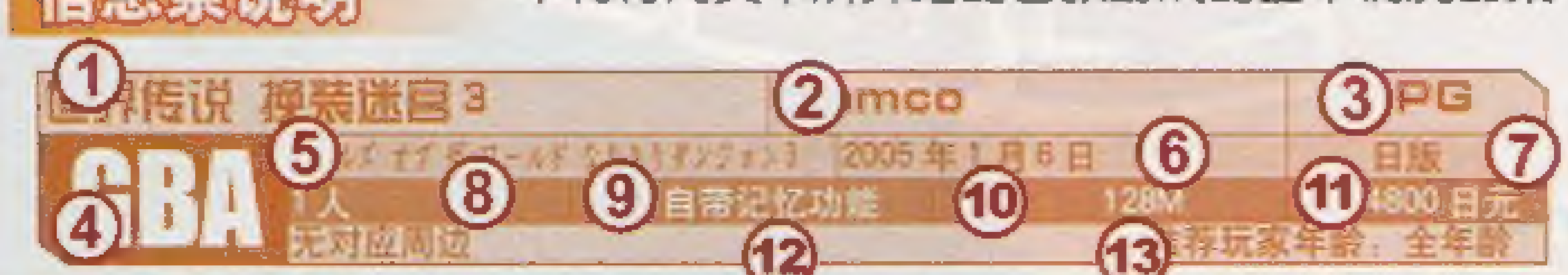
机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
IDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **Nolan Bushnell**：雅达利（Atari）的创始人，堪称游戏业的教父。1971年Bushnell制作了世界上第一款投币式街机游戏《Computer Space》，1972年创办雅达利。1977年10月推出了Atari 2600游戏机，该主机总共卖出了2500万台。

游戏 **《灵魂能力》**：原名为《Soul Calibur》，是Namco的著名3D武器格斗游戏。其第一作为PS上的《魂之利刃》（Soul Edge），DC上的《灵魂能力》被全世界众多媒体评为满分之作。该系列最新作是将于PS2上推出的《灵魂能力Ⅲ》。

术语 **权利金**：硬件商向软件商征收的授权费。这是游戏业内的一种独特商业运作模式，第三方游戏软件发行商每卖出1套游戏都必须向主机厂商支付一定的权利金。

公司 **Atari**：1972年6月27日创立，其名来自日本围棋术语，意思相当于“吃子、叫吃”。1983年随着美国游戏市场的崩溃，雅达利开始一蹶不振。2003年法国Infogrames收购了Atari的商标，并将其美国分公司更名为Atari。

每期固定栏目

新作发售表……12
近期即将发售的游戏列表

排行榜……32
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼……34
新近发售游戏的权威评价

火热秘技……86
最快速、最实用的秘技火热呈上

电子竞技场……90
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

互动信箱……93
一起办好属于大家的游戏杂志

自由谈……94
让读者玩友在此畅所欲言

游风艺苑……96
拿起画笔，描绘你自己的游戏

游戏动漫园……98
游戏与动漫画的互动

读编往来……100
读者与编辑的轻松交流

小编寄语……104
倾听小编们的生活感悟

游戏光盘 Gamehal 本期光盘内容

01	新作短波	09：48
02	荣誉勋章 欧洲突袭	06：55
03	幽灵侦察团3	03：32
04	AND 1街头篮球＋黑客帝国：尼奥之路	04：36
05	恶魔城 暗之咒印＋恶魔城 苍月十字架	05：02
06	忍者龙剑传 黑之章	03：45
07	梦纪之星 宇宙	02：12
08	旺达与巨像	02：54
09	第3次超级机器人大战α	10：52
10	游戏动漫园	06：04

收录17款新作影像！



《忍者龙剑传 黑之章》

《旺达与巨像》

小提示：杂志内文中有 游戏光盘Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下：

GBA

大金刚 摇摆之王……87
甲虫王者 成为最伟大的冠军之路……35
魔法老师 私人课程 图书馆岛……35
诺诺诺大解谜……35

NDS

超级大战争DS……36
超执刀 墨丘利神之杖……34
露娜 创世纪……29
挖地先生DS……10

NGC

007：来自俄罗斯的爱情……19
PIKMIN2……86
蝙蝠侠：开战时刻……35
加油五右卫门 东海道中 大江户天狗归还之卷……35
荣誉勋章：欧洲突袭……35
杀手7……34 64

PSP

爆脑－BAKU－NO－……34
攻壳机动队 Stand Alone Complex……9
怪物猎人P……27
机密武装……35 44
龙战士Ⅲ……11
洛克人DASH 钢之冒险心……11
洛克人DASH 2 伟大的遗产……11
强力追击……18
天地之门……30

PS2

.hack//G.U.……16
007：来自俄罗斯的爱情……19
NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战……36 86
WRC4……86
半熟英雄4 七英雄物语……86
蝙蝠侠：开战时刻……35
第3次超级机器人大战α……22
格兰蒂亚Ⅲ……20
怪物猎人2……26
龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑……34 46
火影忍者 漩涡忍传……9
泪之指轮传说系列 贝里克物语……36 76
灵魂能力Ⅲ……24
魔兽战士 INFINITE……35
大夜叉 舞乱舞……34
荣誉勋章：欧洲突袭……35
杀手7……34 64
少女义经传 贰 跨越时空的因缘……34
神话传说……9
世界足球 胜利11人9……15
武藏传Ⅱ……37
阴阳大战记 霸者之印……34
佣兵纪元……86
战国BASARA……10
蒸汽男孩……36
重装机兵传说 砂尘之锁……35 70
足球人生2……36
装甲警备队SF……86
捉猴啦3……28

Xbox

007：来自俄罗斯的爱情……19
蝙蝠侠：开战时刻……35
飞驰竞速……86
坏松鼠 重装上阵……34 45
荣誉勋章：欧洲突袭……35

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投。如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长／总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话／传真：0931－8668378 8659190 8498387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008－0600
国内统一刊号：CN62－1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54－98
出版日期：2005年8月1日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

游戏情报站

“E3 2005游戏批评家大奖”公布，EA《Spore》成最大赢家

特报 E3官方权威大奖评选结果公布，EA、任天堂获最多提名，《模拟人生》之父新作再创辉煌

每年E3大展结束后，主办方就会组织各主流媒体以及游戏业内专业媒体对展会的软硬件进行评选，这项权威大奖就是“游戏批评家大奖”。今年的“游戏批评家大奖”有《新闻周刊》、《娱乐周刊》、《时代》、《E G M》、《GameInformer》、《GameSpot》等权威媒体参评，共有55部作品(含软件及硬件)获得提名，最终评选出17个奖项。

今年的“游戏批评家大奖”最大赢家是EA的《Spore》，本刊曾于第127期(5月B)对本作进行初步报道，这是《模拟人生》之父Will Wright的最新力作，获得了4项大奖。而EA也获得了总共16项提名，任天堂以14项提名位居第二。




■《Spore》的游戏目标是从单细胞生物开始，培养出整个星际文明。

最佳展出奖

Spore	Maxis/EA	PC
F.E.A.R.	Monolith/VU Games	PC
战争机器	Epic Games/微软	Xbox 360
塞尔达传说 含光公主	任天堂	NGC
Xbox 360	微软	Xbox 360

最佳体育游戏

Madden NFL 06	EA Sports/EA	全平台
Blitz: The League	Midway	PS2/Xbox
托尼·霍克的美国荒地	Neversoft/Activision	全平台
Top Spin 2	2K Sports	Xbox 360
VR网球：世界巡回赛	Sega	PSP

最佳电视游戏

塞尔达传说 含光公主	任天堂	NGC
Black	Criterion/EA	PS2/Xbox
战争机器	Epic Games/微软	Xbox 360
大神	Clover Studios/Capcom	PS2
旺达与巨像	SCEI/SCEA	PS2

最佳掌机游戏

任天狗	任天堂	NDS
火爆狂飙 传奇	Criterion/EA	PSP
感染	Planet Moon/Majesco	PSP
马里奥赛车DS	任天堂	NDS
海豹突击队 亡命战队	Zipper/SCEA	PSP

最佳PC游戏

Spore	Maxis/EA
帝国时代III	Ensemble/微软
战地2	DICE/EA
F.E.A.R.	Monolith/VU Games
Prey	3D Realms/2K Games

最佳原创游戏

Spore	Maxis/EA	PC
Indigo Prophecy	Quantic Dream/Atari	PC/PS2/Xbox
任天狗	任天堂	NDS
大神	Clover Studios/Capcom	PS2
旺达与巨像	SCEI/SCEA	PS2

最佳动作冒险游戏

塞尔达传说 含光公主	任天堂	NGC
金刚	UbiSoft	全平台
旺达与巨像	SCEI/SCEA	PS2
大神	Clover Studios/Capcom	PS2
终极蜘蛛侠	Treyarch/Activision	NGC/PS2/Xbox

最佳赛车游戏

火爆狂飚 复仇	Criterion/EA	PS2/Xbox
火爆狂飙 传奇	Criterion/EA	PSP
全能战车	Pseudo/Sega	Xbox 360
马里奥赛车DS	任天堂	NDS
极品飞车：头号通缉	EA	全平台

最佳动作游戏

F.E.A.R.	Monolith/VU Games	PC
战争机器	Epic Games/微软	Xbox 360
使命召唤2	Infinity Ward/Activision	PC/Xbox 360
战地2	DICE/EA	PC
Black	Criterion/EA	PS2/Xbox

最佳RPG

上古卷轴IV：湮灭	Bethesda	PC/Xbox 360
City of Villains	Cryptic/NC Soft	PC
勇者斗恶龙Ⅷ	Level 5/Square Enix	PS2
地狱之门：伦敦	Flagship/Namco	PC
王国之心2	Square Enix	PS2

最佳战略游戏

帝国时代III	Ensemble/微软	PC
文明Ⅳ	Firaxis/2K Games	PC
英雄连	Relic/THQ	PC
王国的兴起：传奇的诞生	Big Huge Games/微软	PC
星球大战：帝国战争	Petroglyph/LucasArts	PC

最佳模拟游戏

Spore	Maxis/EA	PC
任天狗	任天堂	NDS
模拟人生2	EA	全平台
The Movies	Lionhead/Activision	PC
超执刀	Atlus	NDS

最佳益智游戏

人见人爱！块魂	Namco	PS2
EyeToy：健身操	SCEE/SCEA	PS2
马里奥聚会7	Hudson/任天堂	NGC
流星大战	Q Entertainment/任天堂	NDS
大玉	Vivarium/任天堂	NGC

最佳网络多人游戏

战地2	DICE/EA	PC
Auto Assault	NetDevil/NC Soft	PC
City of Villains	Cryptic/NC Soft	PC
海豹突击队3	Zipper/SCEA	PS2
星球大战 战争前线2	Pandemic/LucasArts	PC/PS2/Xbox

图形技术特别奖(本届E3特设奖项)

《杀戮地带》PS3版新作	Guerilla Games/SCEE	PS3

注：红色字体为获奖作品，其余为获提名作品。



最佳格斗游戏

灵魂能力3	Namco	PS2
Marvel复仇女神	Nihilistic/EA	NGC/PS2/Xbox/PSP
真人快打 少林和尚	Paradox/Midway	PS/Xbox)
The Con	Think and Feel/SCEA	PSP

最佳硬件/周边

PlayStation 3	SCE/Nvidia/IBM
Xbox 360	微软
Game Boy Micro	任天堂
Gizmondo	Tiger Telematics

&3DM-SM
www.plumbook.cn

首部iQue DS网上竞拍引发疯狂抢购

硬件 全球第一台iQue DS "1st Touch"成交价高达7700元



神游公司与网易游戏频道于6月18日零点正式开始进行中国纪念版iQue DS "1st Touch"的竞拍活动，该套装由特制DS主机、主题金属便携箱、水晶认证书、纯银纪念挂件、开发组亲笔签名海报组成，其中作为全球第一台iQue DS的"1st Touch"的主机序号为：XXX000001，收藏价值极高。本次活动采用了易趣网络交易平台，为1元起拍。这次竞拍的截止时间为6月28日0时0分，总共有25次投标竞价，其最终成交价格达到了7700元。









《FFX》原班人马打造PS3《最终幻想XIII》?

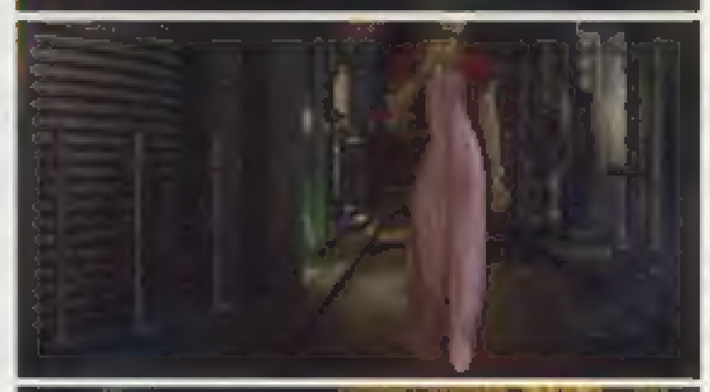
软件 PS3《最终幻想》新作投入开发，画面在E3《FFVII》Tech Demo之上

今年索尼在E3展前发布会上公开的《最终幻想Ⅶ》技术演示片段是否令你大开眼界？相信也有很多玩家对PS3能否达到那样的画面水准而感到怀疑，不过根据《最终幻想Ⅹ》制作人北濑佳范所述，PS3版《最终幻想》新作的画面水准将会在其之上！

北濑佳范并没有确认PS3版《最终幻想》新作是否《最终幻想ⅩⅢ》，不过他表示自己也是该作的一个核心开发人员。实际上，E3展的《最终幻想Ⅶ》技术演示片段正是由这款新作的开发团队制作的。负责这款新作开发的主要制作人员基本上都是来自《最终幻想Ⅹ》，除北濑佳范外还有《最终幻想Ⅹ》和《最终幻想Ⅹ-2》的重要制作人员鸟山求，以及《最终幻想Ⅹ》主程序师杉本浩二。

《最终幻想》PS3新作将会达到怎样的画面等级？这相信是多数玩家都非常关心的问题。北濑佳范透露，该作的画面可能会在《FFⅦ》的Tech Demo之上。这段Demo主要是由杉本浩二带头制作的，制作时间只有1个半月，完全是赶工制作出来的，并没有发挥PS3的多少性能。北濑佳范表示如果能够给他们更多的时间，完全可以做出更好的东西！







◀PS3《最终幻想》新作画面真的会比这还要好吗？

Xbox 360：一年卖出1000万！

硬件 每台Xbox 360亏损76美元，1年卖出1000万台



据加拿大多伦多《Globe and Mail》报道，Xbox 360的造价预计为375美元，而售价将会是299美元。而UBS投资银行分析家给出的数据也与该报的报道相同，根据目前业内的广泛猜测，Xbox 360以299美元推出的可能性非常之高。甚至微软的XNA总工程师J Allard也在接受媒体采访时表示Xbox 360的首发价格将会在300美元左右。

主机推广初期以大幅低于成本的价格发售在游戏业内几乎已经成为常识，硬件商通过向第三方游戏软件商收取权利金的方式贴补硬件的亏损，以这种方式令新主机在发售初期以最快的速度提高普及率。那么，微软Xbox 360的初期销售目标是多少呢？

Xbox全球市场及发行部副总裁Peter Moore在英国召开的ELSPA游戏峰会上表示，Xbox 360由于由率先发售的优势，预计在16个月内将会达成全球1000万台的销售目标。美国Kagan Research调查机构发布的预测数字比Moore的估计还要高，Kagan的研究报告显示，Xbox 360在2007年之前全球销量将会达到1100万台！

不过Kagan在其报告中认为PS3上市之后将会后来居上，成为次世代游戏机中最为畅销的主机，不过Xbox 360与PS3之间的差距将会被缩小。Kagan的报告预计，到了2007年美国游戏市场规模将会从2004年的99亿美元大规模膨胀到160亿美元。到了2010年，美国的5400万户家庭至少会拥有一台游戏机，多数会同时拥有家用机和掌机。

Xbox 360实际性能超越PS3?

硬件 Xbox 360 Xenos图形芯片曝光，性能在PS3 RSX芯片之上?

欧洲开发人员关系部门主管Richard Huddy在接受媒体采访时对Xbox 360采用的图形芯片Xenos与PS3的RSX芯片进行了比较。Xbox 360的Xenos图形处理器开发代号为"C1"，运行频率为500MHz，而PS3的RSX处理器运行频率为550MHz。

Huddy表示，虽然RSX的运行频率比Xenos快10%，Xenos的统一着色架构将会抵消PS3的优势。Xenos采用的是不同于以往PC主流图形处理器的设计结构，将原本分离的顶点着色器和像素着色器打散，改为统一着色器架构，并且搭配能提供稳定存取带宽、具备全屏抗锯齿(FSAA)等处理性能的10MB嵌入式内存，大大提高了图形处理效率。Huddy表示Xenos可以在任何时候都100%高效运行，无需等待其他流水线的指令。而大多数高端PC图形芯片的效率只有50%～60%。



▲国外软硬件相关网站Beyond3D传出来的Xenos芯片照片。

Xenos主要由两大芯片构成，其中之一是核心处理芯片，另外一个则是混合部分图形处理电路与内存的eDRAM芯片，并采用多芯片模块(MCM)方式结合为单一封装。eDRAM芯片由NEC采用90纳米工艺生产，每个芯片有1.05亿个晶体管；核心处理芯片由台积电采用90纳米工艺生产，共有2.32亿个晶体管。

另外，之前在E3展上微软所提供的Xbox 360 Alpha版试玩机的结构目前也已基本判明。这套试玩机实际上是采用PowerMac G5双CPU系统以及现有的ATI PC用显卡产品构成的，其性能远远落后于Xbox 360的实际水平，大约只发挥了25%～35%的实际性能。由于目前微软已经将新版开发套件发布给游戏开发商，今年东京游戏展上应该就会看到能够真正反映Xbox 360画面实力的游戏试玩。

www.plumbook.cn

美国军方及中情局渗入游戏业

事件 美国中情局下属企业联合游戏公司开发情报安全技术



▲与美国海军陆战队合作开发的《Close Combat：First to Fight》

美国的In－Q－Tel公司是由美国中央情报局(CIA)资助的一家企业，这家非赢利性公司成立于1999年，CIA每年都会提供4000～4500万美元的资金支持。一直以来In－Q－Tel的主要业务就是向中情局提供各种强大的情报及国防安全技术，如今这家公司将会与游戏开发商Destineer制作室合作，为CIA开发尖端情报安全技术。

In－Q－Tel的首席执行官Gilman Louie表示，他们将会借助Destineer公司在模拟训练游戏方面的丰富经验，提高情报机关的安全防范措施。Destineer公司长期致力于专业级军事模拟游戏的开发，不久前，他们与美国海军陆战队合作开发了《Close Combat：First to Fight》。据《今日美国》报道，Louie就是看到了这款游戏之后，才发现如今的游戏比他们自己开发的模拟软件真实得多，于是他们就找到了Destineer提出合作。

近来游戏业与军方的结合越来越紧密，美国军方协助开发的《三角洲部队》、《全能战士》、《美国军队》等都是军方用来训练士兵用的专业级软件。据《连线》杂志的报道，美国军方目前已经成立了专门的游戏开发公司。由军方与游戏公司合作开发的《美国军队》原本是用来吸引年轻人参军的宣传游戏，结果使得美国海军和特殊勤务部也产生了浓厚兴趣，准备用类似的手段进行训练。美国军方于是干脆成立了一家游戏公司。未来的《美国军队》新作更是会采用虚幻引擎3开发。



▲招募新兵用的宣传游戏《美国军队》。

《生化危机》两部新片同时开拍

事件 《生化危机：劫后余生》开拍，第四部筹备中



据《Hollywood Reporter》报道，《生化危机》电影版第三部目前已经开始在澳大利亚拍摄，预计将于2006年内上映。这部名为《生化危机：劫后余生》(Resident Evil：Afterlife)的新片依然是根据英国导演保罗·安德森(Paul Anderson)的剧本拍摄，不过其导演是谁并未公开。本片的主角Alice依然是安德森的超级名模太太米拉·乔沃维奇(Milla Jovovich)饰演。本片的故事背景为美国西南部沙漠地带。

令人惊讶的是，第三部电影刚刚开拍，《生化危机》的第四部就已经开始进行筹备。本片依然由德国的Constantin Film公司制作。目前有关该片的消息不多，不过看起来应该是讲述与前3部没有太大关联的故事，故事的主要背景则是东京。

《生化危机》在游戏改编的电影中票房仅次于《古墓丽影》，第一部全球票房突破1亿美元，第二部全球票房突破1.3亿美元。对于一部预算不足5000万美元的中低投资影片来说，这样的成绩无疑是令人满意的。

漫天要价《光环》电影版处境尴尬

事件 《光环》电影版遭漠视，微软无奈以半价甩卖



据美国《综艺》、《纽约时报》等媒体报道，由于微软对《光环》电影版的要求太高，遭到了多数好莱坞片商的漠视，无奈之下，微软只有以半价将该片版权甩卖给环球及20世纪福克斯。

微软于6月初派出打扮成Master Chief的大使到好莱坞各大电影公司，向各公司介绍了《光环》的电影剧本，以及微软提出的授权要求。微软对于该片的要求非常严格，影片版权费为1000万美元，并且微软将从总票房中抽成15%，而且片商必须为该片准备最低7500万美元的预算，以保证影片的质量。此外，电影公司必须完全按照Bungie Studios编制的一本完整的大纲进行拍摄，以确保该片能够与Xbox 360上的《光环3》相匹配。由于微软希望该片能够尽快投拍，电影公司只有24小时的时间做出决定。

在如此严格的条件下，新线、梦工厂、派拉蒙、迪士尼当即回绝了微软的要求。最后微软只有福克斯和环球两家公司可以选择。无奈之下，微软只有将版权费降为500万美元以及10%的票房抽成，最终将该片的美国国内发行权卖给了环球，国外发行权卖给了福克斯。并且福克斯与环球要求微软放宽该片的拍摄限制，不希望受到Bungie的种种约束。微软希望本片能于秋季之前开拍，环球与福克斯表示该片最晚可于2007年上映。

HD-DVD与蓝光统一希望渺茫

事件 索尼东芝谈判基本破裂，索尼表示仍将努力



近来各媒体对HD－DVD与蓝光的规格合并谈判进行了跟踪报道，综合目前的各方消息来看，索尼与东芝的谈判已经基本破裂，次世代光碟格式的统一希望渺茫。

SCE社长久多良木健很早之前就对谈判结果不抱希望，因此今年的E3展上，SCE确认PS3会采用蓝光光碟。久多良木健对蓝光的0.1mm规格绝不让步，该规格虽然使其成本高于HD－DVD，不过容量也大大提高，久多良木健认为，未来的多媒体娱乐需要有那么高的光盘容量。而东芝方面也坚决继续采用HD－DVD的规格，因为这样就可以用现有的DVD设备生产HD－DVD，大大降低了成本。

不过索尼的新社长中钵良治于6月23日表示，索尼未来的重点将会回归到影音事业领域，强调电视、蓝光、随身听三大业务，站在消费者的立场上，索尼仍希望次世代光碟格式能够统一，并且继续为此努力。据《福布斯》报道，索尼、东芝、松下可能会在近期展开统一标准的新一轮谈判。尽管如此，东芝方面目前已经在主流媒体上公开表态，表示其将会坚决采用自家的HD－DVD格式。



www.plumbook.cn

90%任天堂玩家将享受无线网络

特报 任天堂召开年度经营方针说明会，"革命"、GBM及无线网络计划公开

任天堂于6月7日在日本召开了经营方针说明会，在会上，任天堂社长岩田聪进一步介绍了"革命"、GBM以及任天堂WI-FI战略的进一步计划。"革命"的价格、控制器的形状和功能、主机性能、发售时间、软件阵容等人们十分关心的问题都会在今年之内公开。

任天堂的目标是让90%的任天堂玩家都能享受到任天堂打造的"Wi-Fi Connection"服务，计划年内在日本设立1000多个NDS无线网络终端，这些设备主要是设置在车站、零售店等玩家集中的地方。任天堂发行的所有游戏所提供的网络服务都是免费的，不过第三方提供的游戏可能会收费。目前已经有25家第三方发行商与任天堂签定了发行协议，将会利用NDS的无线通信功能推出相应游戏。而《马里奥赛车DS》和《动物之森DS》也确定将于年内推出。

如果玩家在家中没有无线网络可以使用，却又想用NDS上网游戏，可以通过任天堂推出的无线USB网络适配器接入网络。这套设备可以接入PC，只要用户的PC有上网条件，就可以用该设备作为无线网络终端，让家中的NDS和"革命"接入互联网。

岩田聪也于会上透露了GBM的进一步消息。这也是GBM第一次在日本亮相。岩田聪表示，这是他们第一次为自己的游戏机采用金属机身，任天堂的目标是通过媲美iPod的精美设计吸引从未玩过GBA SP的消费者。岩田聪表示GBM的造价大大高于GBA SP，因此售价可能不会很便宜。





美日两地掀起暴力游戏抵制运动

事件 日本及美国各地抵制暴力游戏，游戏商出面反击

日本神奈川县从6月7日开始禁止各零售商在该县内向未成年人销售《横行霸道Ⅲ》，使得该作成为日本游戏史上第一款因为暴力内容被禁的游戏。以此事件为契机，日本掀起了大规模暴力游戏抵制运动。

根据神奈川县政府的规定，各商家不得向未成年人销售《GTA Ⅲ》，并且该作必须放在单独的专柜里，违者将会被处以30万日元的罚款。在神奈川的这项规定出台后，日本其他地区也纷纷响应。崎玉县宣布也将会出台类似政策，而大阪市的暴力游戏管制措施预计将于9月份出台。大阪市出台此项规定的起因是今年2月在大阪某小学发生的伤人事件，一位17岁少年冲入小学将1名老师和2名工作人员捅成重伤，而这名少年据说是暴力游戏迷。



▲《25 to Life》尚未发售就已引起广泛争议。



▲CNN名主播Nancy Grace

神奈川的规定出台后，Capcom很快发表了官方声明。Capcom认为游戏业内有自己的CERO评级系统，而《GTA Ⅲ》的封面上也标明了对应18岁以上玩家，神奈川的强制性措施是不适当的。并且Capcom正考虑起诉神奈川政府。神奈川县的各零售商也对县政府的这项规定十分不解，因为《GTA Ⅲ》虽然被禁，《GTA：罪恶都市》却依然可以正常销售，政府方面对于限制标准的界定非常模糊。

与此同时Eidos的新作《25 to Life》也在美国掀起了新一轮的暴力游戏抵制运动。纽约参议员Charles Schumer认为，与《25 to Life》相比，《GTA》简直就是儿童电视节目。Schumer要求零售商禁止销售《25 to Life》，并且准备向索尼和微软施加压力，让他们阻止Eidos发行该作。《25 to Life》中有一个模式是以杀死警察为目标，这样的设定也引起了很多主流媒体的反感。CNN著名主持人Nancy Grace在其法律主题的电视节目中公开抨击《25 to Life》。每天晚上有将近100万人收看Grace的这套节目。

对于各方压力，Eidos表示游戏内容属于自由言论权的范畴。微软也在一份声明中声援Eidos，"《25 to Life》是一款为成年玩家准备的游戏，只会卖给合适的受众。"微软表示他们鼓励那些能够吸引不同层面玩家的游戏。

新闻短波

Xbox 360中文游戏 据台湾微软家庭事业部协理周文奕透露，Xbox 360预计将于2006年上半年在台湾地区推出。台湾版Xbox 360将会采用完整的中文环境，并且相关游戏的中文化将会比Xbox更加彻底，凡是微软游戏制作室开发的游戏都会进行中文化。至于《蓝龙》、《失落的奥德赛》等与第三方合作开发的大作是否会推出中文版目前并未确定。台湾版Xbox 360预计将会有30款以上的首发游戏，已有8家台湾游戏厂商加盟Xbox 360。

UMD版《功夫》 据著名网上商城亚马逊的消息显示，哥伦比亚三星将于8月9日推出UMD版《功夫》。

育碧与电影公司 育碧首席执行官Yves Guillemot在其财务报告说明会上表示，与其被其他游戏公司收购(暗指EA)，他们宁愿选择与娱乐或传媒公司合作。据《福布斯》报道，育碧目前正在与好莱坞电影公司广泛接触。截至2005年3月31日的2005财年内，育碧的销售额为5.38亿欧元，净利润为2000万欧元。上一财年育碧销售收入为5.084亿欧元，亏损900万欧元。

PS3的操作系统 SCE社长久多良木健在接受日本媒体采访时透露，他们目前正计划在PS3的可拆卸式硬盘上安装Linux操作系统，使其成为真正意义上的个人电脑。

Xbox1.5对PS3.5? 自E3展之后，SCE社长久多良木健频频在各大媒体露面，并且数次公开炮轰微软。久多良木健认为，Xbox 360硬件性能进化程度不大，只能算Xbox1.5，而PS3具有划时代意义，可以算是PS3.5。并且Xbox 360在革新意义上不仅落后于PS3，甚至还比不上PS2。

CELL与苹果 据《纽约时报》揭露，久多良木健曾于去年提议苹果公司创始人兼CEO史蒂夫·乔布斯在未来的苹果电脑上使用CELL处理器。不过乔布斯认为苹果电脑需要的是综合性能，而CELL太注重浮点预算能力，综合性能并不是很高。出于对综合性能的追求，苹果最近放弃了使用了14年的IBM PowerPC，选择了英特尔的处理器。理由就是PowerPC越来越强调浮点运算能力。

《马里奥128》移籍革命 宫本茂在接受《连线》采访时表示，《马里奥128》将不会在NGC上推出，任天堂目前正准备在革命上推出本作。



两款PS2中文版新作 SCEH于6月17日宣布将会推出两款中文化新作，分别为8月18日发售的《捉猴啦！3》以及预定10月份与日版同步发售的《旺达与巨像》。《捉猴啦！3》是第3款《捉猴》中文游戏，而《旺达与巨像》开发组的《ICO》则是第一款中文化PS2游戏。

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700
中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

多款新版NDS伴你度过火热盛夏

硬件 红色、梦幻紫及盛夏宣传活动特别版NDS公开



任天堂宣布将于8月8日推出红色新版NDS，这是任天堂在日本地区推出的第6种量产版NDS配色，售价为1.5万日元。与此同时，任天堂旗下的Pokémon公司宣布将会推出一款“梦幻紫”新版NDS，这款NDS是为了庆祝7月16日上映的新一集《口袋妖怪》电影《梦幻与波导之勇者 卢卡里奥》而特别设计的，以口袋妖怪“梦幻”为主题配色，上盖外侧与上屏幕左侧印有梦幻的剪影图样。这款纪念版NDS目前已经在《口袋妖怪》中心连锁店和网上商城接受预订，将于7月8日发售，售价同样为1.5万日元。

此外，任天堂将于7月1日至8月31日期间举办盛夏宣传活动，购买NDS以及这段时间内发售的NDS、GBA或者NGC游戏就可以参与抽奖活动。玩家可以在任天堂俱乐部的网站中输入自己购买的产品序列号，一部NDS或者两款游戏为一个抽奖名额，每人最多可以有3个抽奖名额。这次活动提供的头奖为特别设计的5款NDS，每款各200名，分别为：纯白马里奥、铂金白瓦里奥、墨黑库巴、粉红碧奇公主、蓝色耀西，获奖者还可以让任天堂在NDS上刻上一句话或者名字。这次活动的其他奖品包括1000部松下SV-SD-100V SD卡音乐播放器，并配送预存有任天堂游戏经典音乐的SD卡；末奖为3000份Master Piece系列NDS收藏袋。

流言板

“革命”规格泄露?

近来国外网站广泛流传出任天堂“革命”性能规格的消息，这则消息据称来源于一位正在开发NDS游戏的程序师。

CPU：2颗1.8GHz的IBM PowerPC G处理器。
GPU：1颗ATI的600MHz图形处理芯片，内嵌12MB高速内存。
音效：1颗7.1声道数码音效芯片。
内存：主内存为128MB高速1T SRAM，搭配256MB的速度较慢的DRAM。

简评：任天堂一再强调“革命”不注重性能，其图形芯片运行频率实在不大可能比PS3的RSX(550MHz)还高。

可信度：★★☆☆☆

Xbox 360通过补丁兼容Xbox游戏?

微软目前已经获得Nvidia的技术授权，使其可以在Xbox 360的ATI芯片基础上模拟Xbox的Nvidia芯片运行环境。根据英国Gameindustry.biz的报道，微软将会在Xbox 360的硬盘上预载一些Xbox畅销大作的“模拟档案”，这些“模拟档案”实际上就是可以让Xbox 360运行Xbox游戏的补丁。今后微软将会不断更新模拟档案，并且通过Xbox Live提供下载，通过这种方式实现Xbox 360的向下兼容。

简评：由于Xbox 360硬件结构与Xbox相差太大，要让Xbox 360兼容Xbox游戏难度实在太高。通过程序补丁实现兼容不失为两全之策，同时也解释了E3展上微软为何会说“Xbox 360可以运行最畅销的Xbox游戏”。

可信度：★★★★☆

PS3实际性能尚未发挥?

日本IT Media专栏作家本田雅一在其个人网站中披露了PS3测试版游戏开发套件的照片。据本田雅一所述，索尼在其E3展前发布会中用来演算PS3游戏DEMO的硬件就是这套开发套件，而其性能远低于PS3的实际性能。

这套开发套件配备的是运行频率仅为2.4GHz的CELL处理器，采用带宽为2GBps的PCI-EXpress，图形处理器据猜测为最高运行频率为430MHz的G70显卡。而PS3采用的则是3.2GHz的CELL处理器以及550MHz的RSX图形处理器，采用带宽为35GBps的FlexIO。也就是说那些惊人的即时演算片段是在性能远低于PS3的开发机上运行的，PS3的实际画面会在这些DEMO之上。

简评：Nvidia总裁黄仁勋曾确认E3上索尼使用的确实不是RSX GPU，这套开发机的真实性相当高。至于PS3的画面是否会在那些DEMO之上目前实在是很难下定论。



▲PS3测试版游戏开发套件照片。

可信度：★★★★☆

PS3首发游戏《荣誉勋章：空降》?

据GameSpot报道，EA目前正在开发PS3版《荣誉勋章：空降》(Medal of Honor：Airborne，暂定名)，并且本作预计将会成为美版PS3的首发游戏软件之一，于明年第二季度发售。本作开发至今已经有6个多月时间，故事讲述的是一群空降兵深入敌后阵线作战。

简评：虽然EA并没有正式公开本作，GameSpot已经通过可靠渠道进行求证，并且EA方面也暗示确实有这样一款次世代游戏。

可信度：★★★★★

本期关注数字

9000万台PS2

SCE宣布PS2全球出货量于6月2日正式突破9000万台，日本和亚洲其它地区PS2出货量为2104万部(发售日为2000年3月4日)，北美地区出货量为3648万部(发售日为2000年10月26日)，欧洲地区出货量为3248万部(发售日为2000年11月24日)。其中超薄PS2全球出货量为1615万台，其中日本为305万台，北美为642万台，欧洲为668万台。

当年的PS是在2001年6月才突破9000万台的全球出货记录的，总共用了7年零6个月的时间，而PS2只用了5年零3个月的时间，创造了游戏机的销售速度新记录。

2000年3月15日PS2日本出货量突破100万台。
2001年3月23日PS2全球出货量突破1000万台。
2002年5月5日PS2全球出货量突破3000万台。
2003年1月15日PS2全球出货量突破5000万台。
2004年1月13日PS2全球出货量突破7000万台。
2005年6月2日PS2全球出货量突破9000万台。

50万套《生化危机4》

根据美国市场调查机构NPD Group发表的数据显示，NGC版《生化危机4》在北美的销量已经突破50万套。PS2版《生化危机4》的全球预期销量为200万套。

1亿套《口袋妖怪》

任天堂宣布截至2004年4月1日至2005年3月31日的新财年内，《口袋妖怪 火红·叶绿》的销量达到了609万套，而《口袋妖怪 绿宝石》的销量也达到了172万套。至此，“《口袋妖怪》系列”仅在掌机上推出的12款游戏总计销量就达到了10086万套。任天堂同时公布了该公司多个镇社大作系列的销量。

游戏系列	掌机销量	家用机销量	总销量
马里奥	12169万套	5948万套	18117万套
大金刚	3011万套	1640万套	4651万套
塞尔达传说	3118万套	1515万套	4633万套

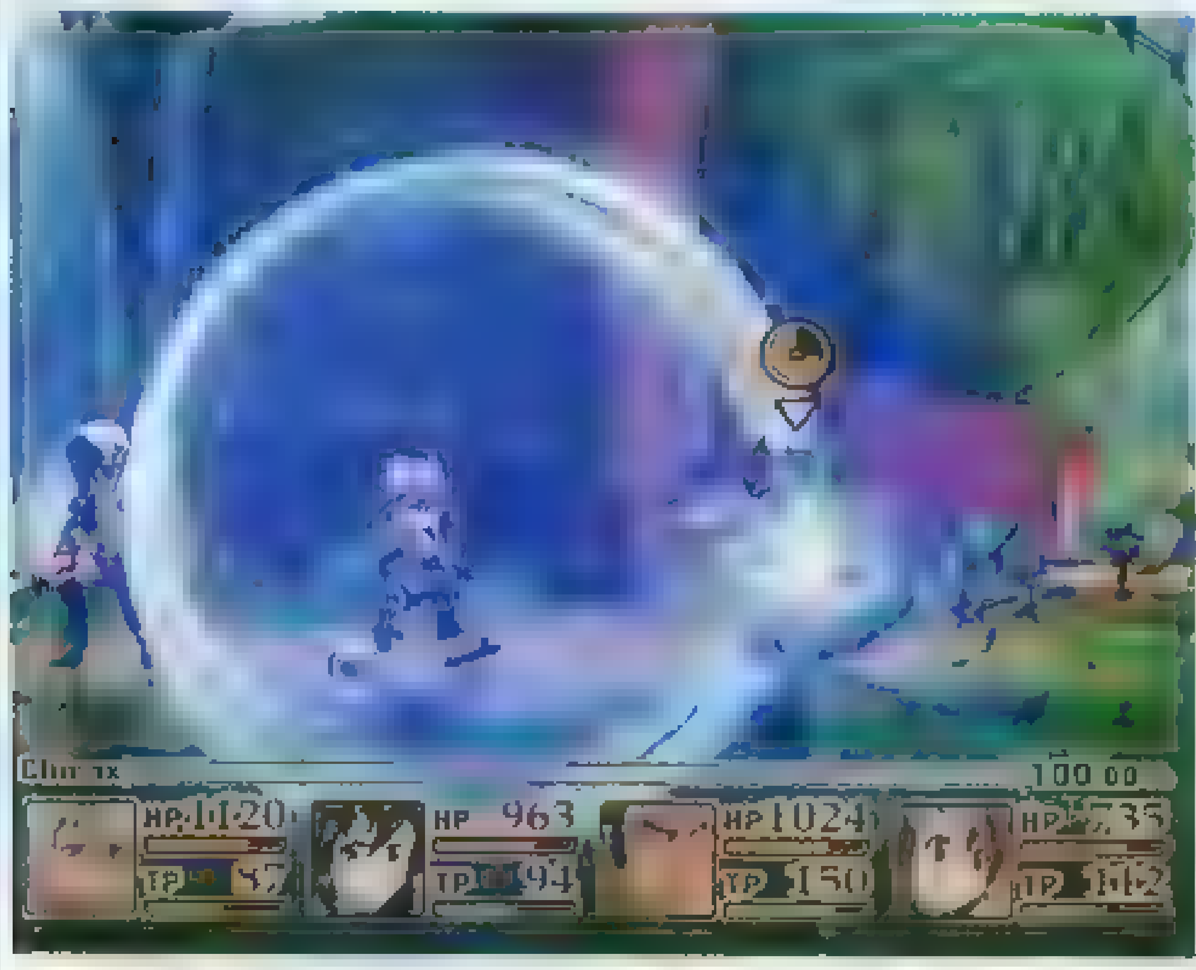
勘误：本刊上期误将Nvidia总裁黄仁勋写为黄建森，特此声明，并表示歉意。

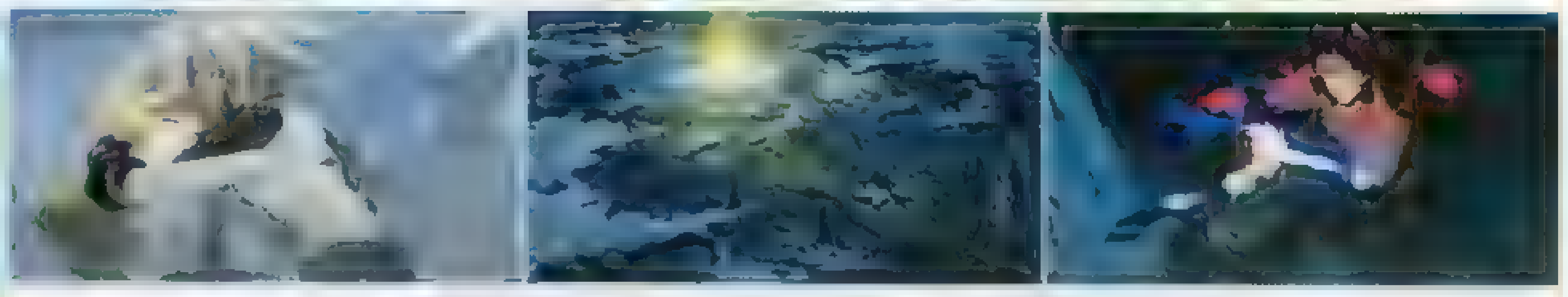
www.plumbook.cn

PS2 **神话传说** RPG

Tales Of Legendia Namco 日版 2005年8月25日

“神话”战斗系统公布！





▲这是一组剧情动画欣赏，看来本作中除了开场动画，过场剧情动画一样非常精彩丰富。

南梦宫的“《传说》系列”最新作即将于8月下旬上市了，这次又有关于战斗系统的最新情报公布。

“激情模式”(Climax Mode)：在《神话传说》目前所公布的画面中，我们可以看到战斗画面里有一根很长的槽，大家是不是觉得这根槽与《仙乐传说》中的U·ATTACK槽很相似呢？其实它们的作用差不多。在《神话传说》中这根槽被称为激情槽，当激情槽满值时就可以发动激情模式了。激情模式发动后，在有限的一段时间内敌人会陷入无法防御的状态，此时玩家可以操纵角色随意攻击，并且有的特殊攻击只有在发动了激情模式后才能使用。

“激情连击”(Climax Combo)：同伴们意识相通发动的强力而华丽的连携攻击，这就被称为激情连击。当队伍中4名同伴处于能行动的状态时，发动激情模式后4人就会自动地连续攻击敌人，而在激情槽耗尽之前，随时都可以发动激情连击。所以在激情模式下，大家可以先让角色们进行一阵普通连击，最后再来发动华丽的激情连击结束战斗。

“疾速穿越”(Passing Through)：这是本作新加入的技巧。靠近敌人后，按住方向键下再配合相应的键就能使出疾速穿越，使用疾速穿越后可以移动到敌人的身后，这样就可以让自己和后列的同伴对敌人进行夹击，这对战斗是相当有利的。不过要注意有的敌人是会拆解疾速穿越的。

“智力空间”：在《神话传说》中进行迷宫探索时有时会碰到一种特定的场所，这就是为了考验冒险者智慧而建造出来的“智力空间”。一旦进入智力空间如果解不开谜题是出不来的，所以当玩家遇到这样的地方就要运用自己所有的脑细胞来解谜，游戏中的智力空间的谜题和陷阱可不止一个哦，大家可要小心了！ [文：邪魔天使]



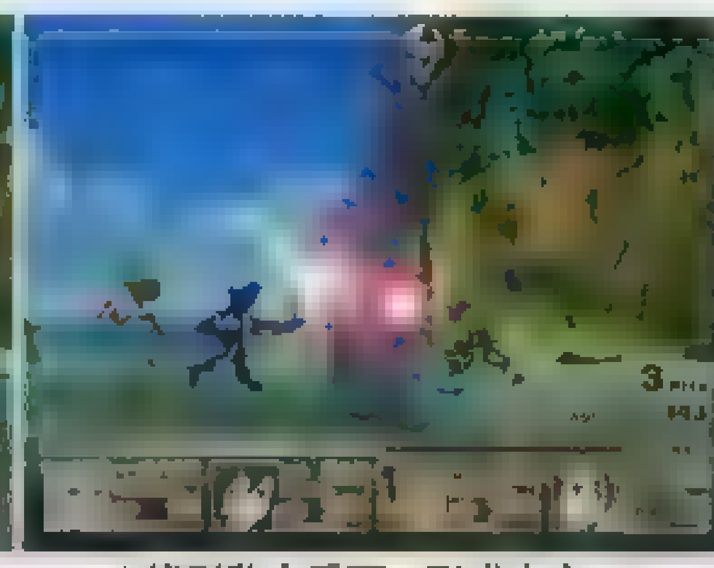
▲“激情连击”发动的一瞬间。



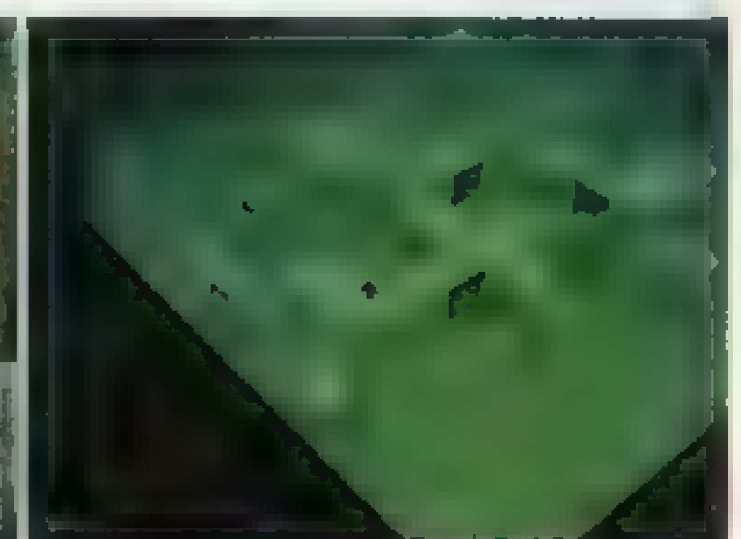
▲主角用出漂亮的结束动作！



▲主角使出“疾速穿越”。



▲绕到敌人后面，形成夹击！



▲在“智力空间”中探险、解谜。

PS2 **火影忍者 漩涡忍传** ACT

NARUTO Bandai 日版 2005年8月14日

“无双”版《火影忍者》出击！





从PS上的第一作《火影忍者 忍之里的占领阵地作战》到最新的《火影忍者 究极的英雄2》，Bandai都是使用卡通渲染的画面风格来让大家体验一部游戏式的动画。这次，Bandai终于突破这个圈子，以纯3D的CG风格制作了这款全新的ACT作品。在游戏中，玩家将操作着鸣人等角色，在广阔的空间中与敌人战斗。游戏中敌人经常会成群出现，所以不免会让人产生《三国无双》式的打斗。但主人公们毕竟都是木之叶村的忍者，所以玩家可以充分利用多种忍术与敌人抗衡。除了画面华丽夸张外，角色们的动作还会按照原作重新绘制，这可以说是《火影忍者》游戏中的一大突破！ [文：猫太]



▲迫力的忍术画面肯定让每个Fans兴奋不已。



▲一般情况下，玩家依靠的技能依然是角色的体术。

PSP **攻壳机动队 Stand Alone Complex** FPS

Ghost in The Shell Stand Alone Complex SCE 日版 发售日未定

以PSP的FPS重现的新《攻壳》！



《攻壳机动队》自前几年在TV动画界复出后，取得了空前的成功，也掀起了游戏化的另一个浪潮，去年PS2上推出的ACT版同名作品可以说毁誉参半，希望这次在PSP上换成了FPS类型会有所改观。游戏的操作方法和PSP上刚刚发售的《机密武装》相同，左边的滑杆负责控制主角的前后左右移动，右边的4个按键控制视点上下左右转动。同样的，只要经过一段时间的适应，就可以操作得得心应手了。玩家所扮演的仍是人气主角草薙素子、巴特等人，任务开始之前，还允许玩家在几个任务之间进行选择，而且可以调配自己的多脚机器坐骑塔奇克马的装备及颜色。实际游戏中，塔奇克马那喋喋不休讲话的场面将会重现，而且读盘时，还可以看到它们蹑手蹑脚时可爱的样子，这些设定都让动画FANS倍感亲切。[文：SOUL]



▼注意看画面右上角，看来本作中还可以指挥塔奇克马单独行动！

▲游戏画面还是相当华丽的，另外游戏中的瞄准光标和《机密武装》一样很大！

NDS 挖地先生DS ACT

钻子先生他爹的大反击！





▲在地下挖地的情况也会影响到地面。

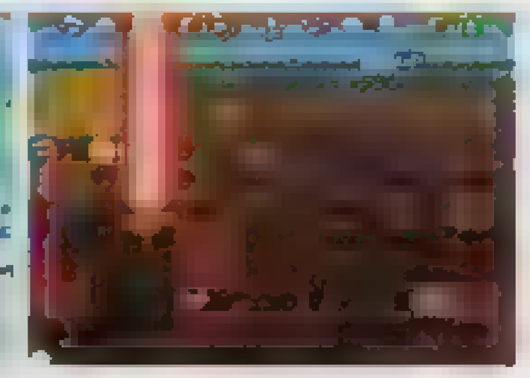
相信从FC时代走过来的玩家应该还记得一款叫作《DIG DUG》(国内俗称“小叮当”或“打气球”)的游戏吧！玩家要控制一个小人在地面下不断挖掘，用石头压死怪物，或者用手中的气筒向敌人打气，最后把它们撑爆……现在，这部经典作品的最新续作就要在NDS上登场了！

说起这个游戏的主角挖地先生，他的来头还真不小呢！其实他就是这些年来在挖地界十分活跃的钻子先生Susumu的老爸！前一段时间他还在Namco的S·RPG作品《梦幻大决战》中友情出演过呢！

这次的NDS版分为上下两个屏幕来进行，下屏幕里就是标准的《挖地先生》游戏，而上屏幕则会显示地面上的状况(《挖地先生Ⅱ》的游戏方式)。最令人吃惊的是，上下屏幕是相互关联的：如果玩家在上屏幕看到了一个巨大的障碍物，那么在下屏幕里也会遇到阻碍的物体；而如果玩家把下屏幕的土地挖得太松，上屏幕的小岛则会塌陷，在地面步行的BOSS就会掉到海里去了……



▲场景的种类非常丰富。



▲利用机关一举消灭敌人！

游戏的画风全部更换为了《钻子先生》的风格，而《钻子先生》中的一些角色，比如钻子先生Susumu也会到本作中进行客串。另外游戏增加了很多收集要素，令原本就很有趣的作品变得更吸引人了！[文·阿修罗]

钻子先生是什么？我是钻子先生他老爸挖地先生！二十几年前我就已经开始挖地了！(>c<)



PS2 战国BASARA ACT

土城林笔下的超个性战国角色！





▲岛津义弘看起来有些像豪鬼，他的招式都以“示现流”命名，手中的大刀挥动起来简直锐不可当。

日前Capcom官方公布了《战国BASARA》的最后两名角色：本多忠胜和岛津义弘，这两人都是日本战国时期赫赫有名的武将。本多忠胜是德川家康手下的第一猛将，传说他身经百战却从未受伤，有“战国最强”之称。岛津义弘则是日本九州地区的第一猛将，为岛津家统一九州立下汗马功劳。

除了玩家可以选择的16位角色外，本作还有一些不能选用的特殊武将(NPC)，这些武将将以敌人的身份登场，而其造型也是独有的。目前已公布了5位特殊武将，他们是：开创德川幕府的德川家康、四国的霸者长曾我部元亲、力抗丰臣百万大军的北条氏政、留下三矢之誓传说的毛利元就、人称东海道第一强弓的今川义元。

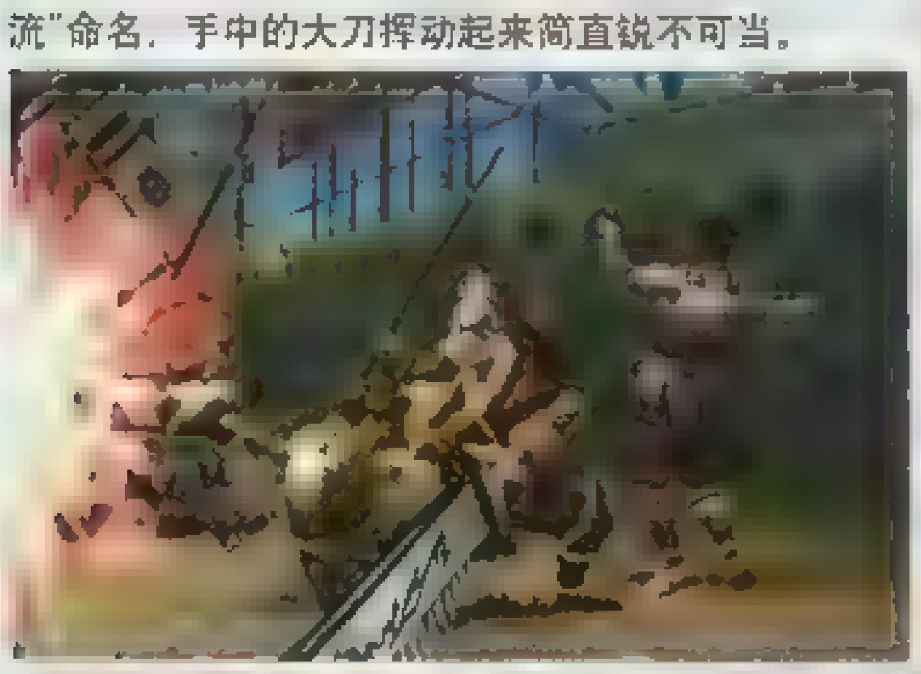
以上是新角色情报，Capcom还公布了一些系统方面的情报，其中最令人关注的当属武器系统。本作的武器系统与光荣的《战国无双》非常相似，玩家在战斗中可以拿到新的武器，武器也有等级之分，此外还会附加一些能力。游戏中玩家最多可以保留6把武器，虽然目前并不知道是否有最强武器的设定，但想必Capcom是不会无视这一精髓的。

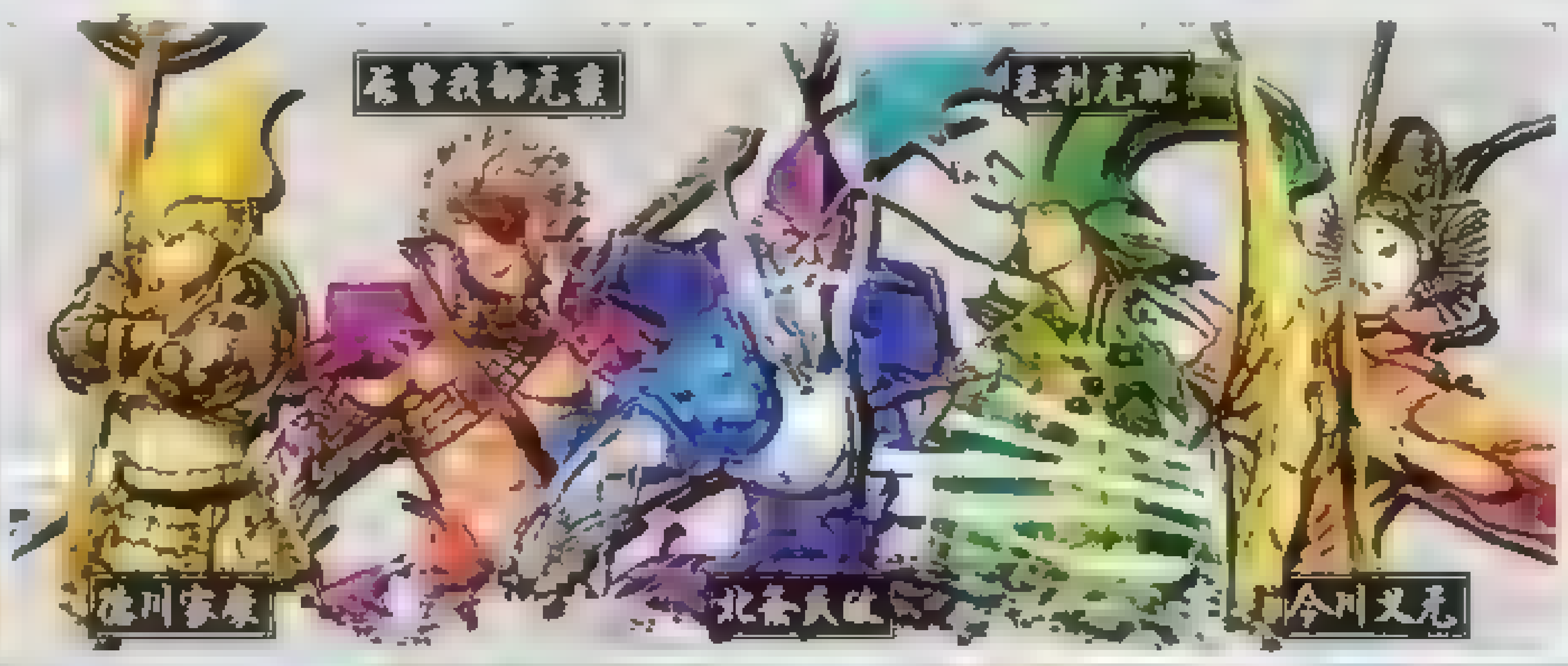
本作主题歌是由T.M.Revolution演唱的《crosswise》，这是T.M.Revolution成立十周年的纪念作品之一。而本作已预定将在《漫画アクション》杂志上推出漫画《战国BASARA 织田家的爱憎》，此外一本名为《コミック战国マガジン》的专门志也即将诞生。Capcom野心不小啊！[文：纱迦]





▲本多忠胜身上装着火箭推进器，背上还有一门大炮，也不会说话，简直就是机器人。



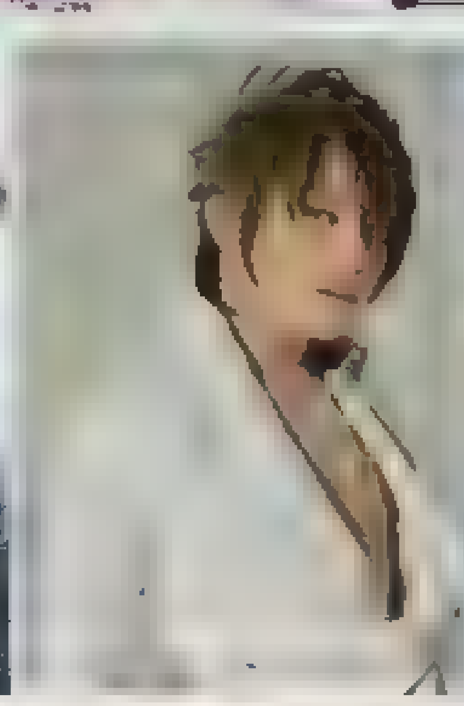








▲漫画《战国BASARA 织田家的爱憎》。



▲T.M.Revolution主唱。





▲超个性的人物设定、超爽快的以一当千场面，“《无双》系列”的真正挑战者《战国BASARA》终于现身？

PSP 龙战士III RPG

Capcom

重拾昔日的RPG名作！



Capcom第一个原创RPG系列《龙战士》再度出击，利用PSP的强大的机能，把PS上经典的《龙战士Ⅲ》完全移植至PSP上。

《龙战士Ⅲ》是Capcom步入PS主机的第一作RPG，其出彩之处，就是把游戏的大地图画面刻画得更精细，且主人公发动龙变身时更有动感的画面。采用斜45度的战斗视角使本作极具特色，大量崭新的系统也设计得相当成功——拜师系统让角色可以发展成自己喜欢的形态并习得大量实用技能；钓鱼系统既是玩家休闲时的消遣也是隐藏武器的来源；妖精系统是游戏中的一个出色经营模式，在玩家拥有妖精的共同体后，便可以在地图中进入自己的家园，并给妖精们下达各种指令让它们把这个共同体变得更繁华。在这些要素的促使下，游戏的整体给人感觉十分饱满。作为系列游戏核心的"龙变身"系统，在本作中也一改成为龙水晶的组合。组合不同属性的龙水晶除了可以让主角改变自身的攻击属性外，还能变成不同形态的龙，这点非常有趣。

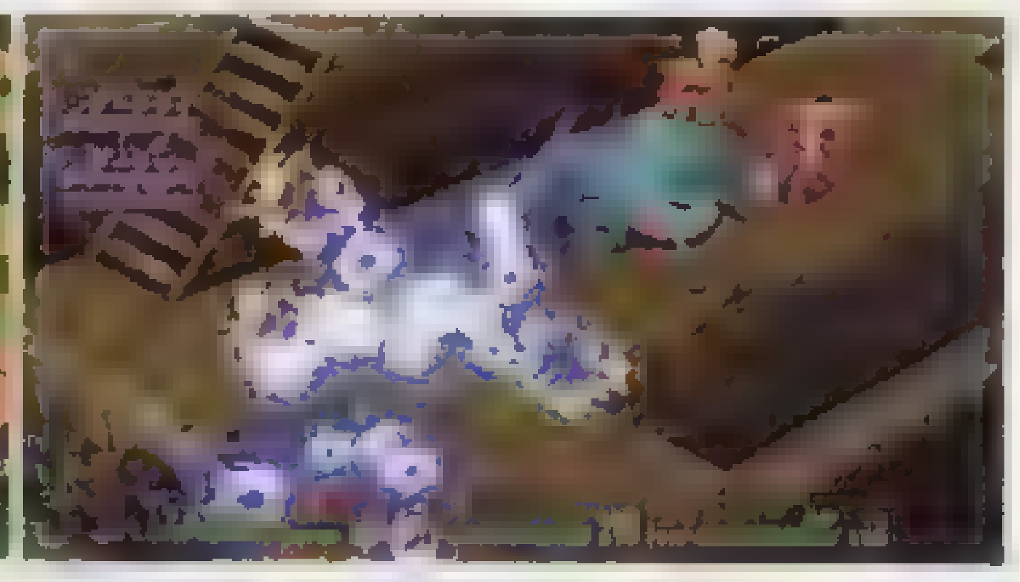
除此以外，游戏的剧情与角色的设定也十分出色。从矿山的巨大水晶中诞生的主人公龙与雷伊等人相遇，但在美好的盗贼生活中，伙伴们在一次意外中被迫分离。数年后的相遇，大家的想法已经发生了改变，究竟在这背后，发生了什么样的事情呢？为了探索这个谜，主人公龙背负着龙族的使命与同伴们踏上了征途。每位角色除了拥有历代最强的设定原画外，其性格的刻画也十分出色。

这次移植到PSP后，游戏的画面也随之变成了宽屏。这样就会使迷宫中的可视范围变得更广了。不过玩家最希望的，应该还是原作游戏节奏稍慢的缺点能在PSP版中改正。

[文：猫太]



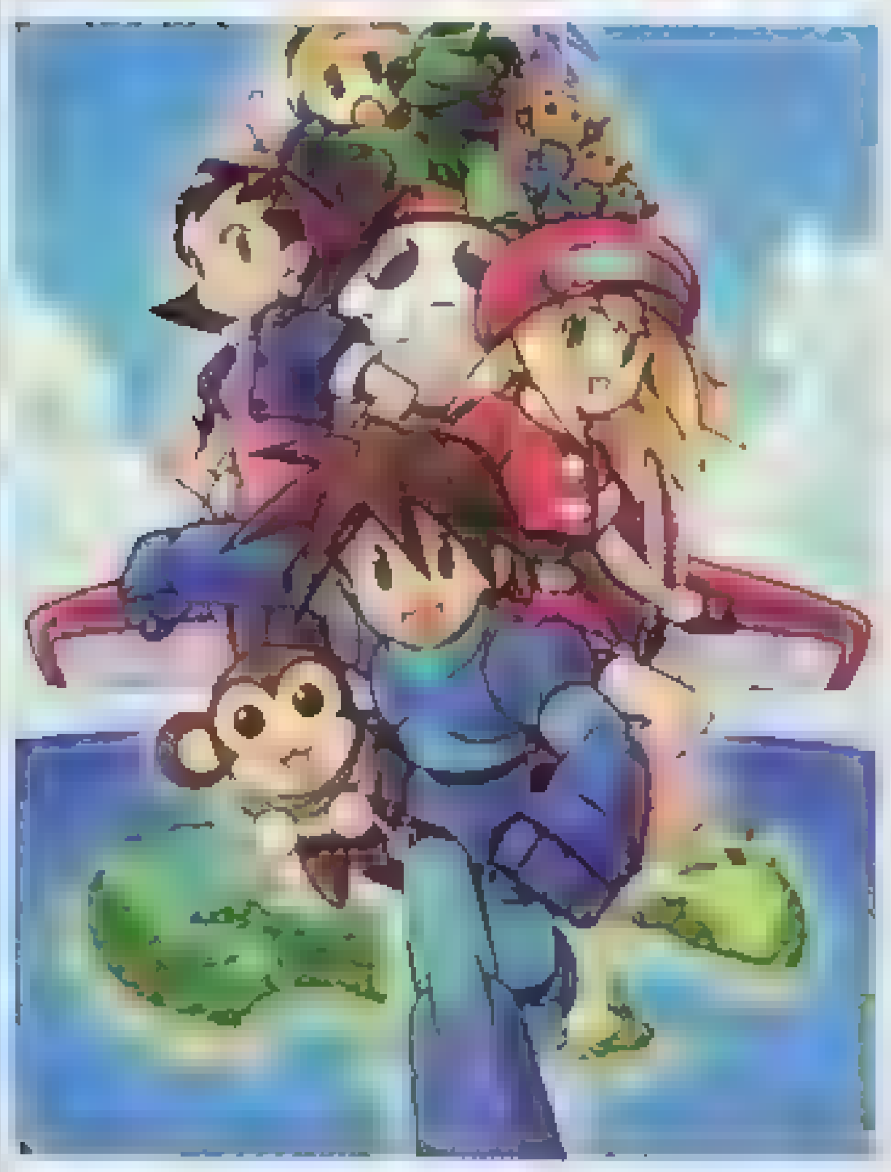
▲地图画面，可以在这里搭建帐篷休息！



▲战斗画面，龙变身系统是本作的核心！

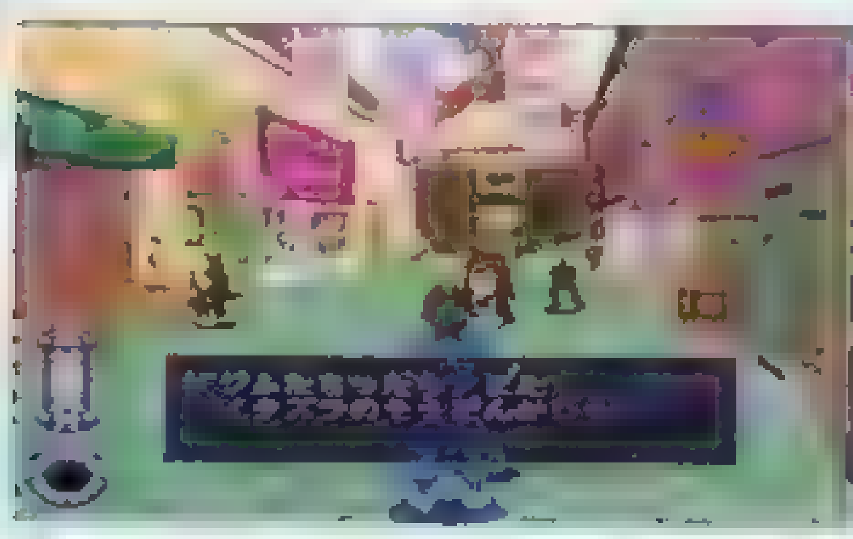
PSP 洛克人DASH 钢之冒险心 A·RPG

PS时代名作移植PSP！



Capcom于近日一口气公布了3款移植作品，这3款作品都移植自PS平台。《洛克人DASH》最早发售于1997年12月18日，由洛克人之父稻船敬二亲自指导制作，这是第一款全3D化的《洛克人》游戏，其中充满了许多创意设定，而且这也是《洛克人》游戏中唯一一个标准的A·RPG系列。洛克人在本作中可以在城中和NPC对话，收集情报，之后就可以到遗迹中探险、寻宝。探险过程通过所获得的道具可以让洛克人在能力及装备上不断升级。洛克人的武器细分为左腕武器和右腕武器，而且许多能力都需要在游戏过程中自己去获取，因此每当获得新能力就是玩家最有成就感的时候，而随着洛克人能力的不断增加，游戏也会变得越来越有趣。

[文：SOUL]



▲可以在城市中和NPC交谈。



▲战斗也是以3D的形式展开的。

PSP 洛克人DASH 2 伟大的遗产 A·RPG

Capcom 2005年9月8日

《洛克人DASH》PSP版登场！



同样移植自PS平台的《洛克人DASH 2 伟大的遗产》将紧随着第一作的移植，在第一作登陆PSP一个月后的9月8日发售。原作最早发售于2000年4月20日，是继承前作《洛克人DASH》开创的超高自由度玩法，并在各方面进行强化的作品。例如大大强化了"锁定"系统，让战斗打起来更加爽快，此外还增加了新动作"抓"和"投"，让游戏的动作性更强，而且解决谜题的方法也有了更多的思路。较之前作，本作拥有更多的城市以及迷宫数量，在城市中的战斗中，玩家还可以充分利用城市中的人们的力量来攻击敌人。在故事方面，洛克人将与前作，以及外传《托伦与哥布》中登场中各路对手展开一场更为激烈、精彩的对手戏，所有人的目标都是伟大的遗产。

[文：SOUL]



▲本作新增的动作，可以抓取及扔东西了！



▲更为紧张刺激的BOSS战！

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

源 氏 06.30

推荐度 S | PS2 | ◆Capcom | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO 15 | 15岁以上玩家对应



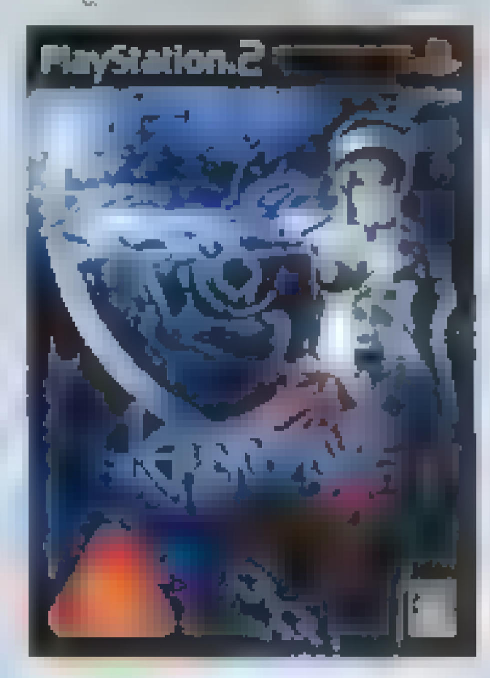
倍受关注的《源氏》终于要发售了！《源氏》是前Capcom游戏开发部部长冈本吉起成为独立制作人后的第一部作品，不但画面一流，美工超强，从体验版来看游戏素质也令人满意。本作的系统可谓集冈本吉起多年游戏制作经验之大成，而且同样有着类似于《鬼武者》一闪的技巧。一闪的发动时机要求很严格，不过发动名为“神威”



的技巧后，画面上就会出现发动一闪时机的按键提示，令初学者也能轻松上手！双主角制是游戏的另一大卖点，活用义经和弁庆的能力可以找到很多隐藏秘密。

影牢II 暗黑阴影 06.30

推荐度 B | PS2 | ◆Tecmo | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO 15 | 15岁以上玩家对应



本作是以陷阱为主题的“《影牢》系列”的最新作，在相隔前作5年后现在终于再次与玩家见面。游戏中玩家扮演的主角并没有攻击力，只能靠设置陷阱来打击袭击的敌人。本作的主角是被诬陷杀死父亲的公主阿莉西娅，为了躲过继母派出来的杀手，她不得不逃进被魔神掌管的封印魔神之馆，并借助魔神的力量来设置陷阱打击



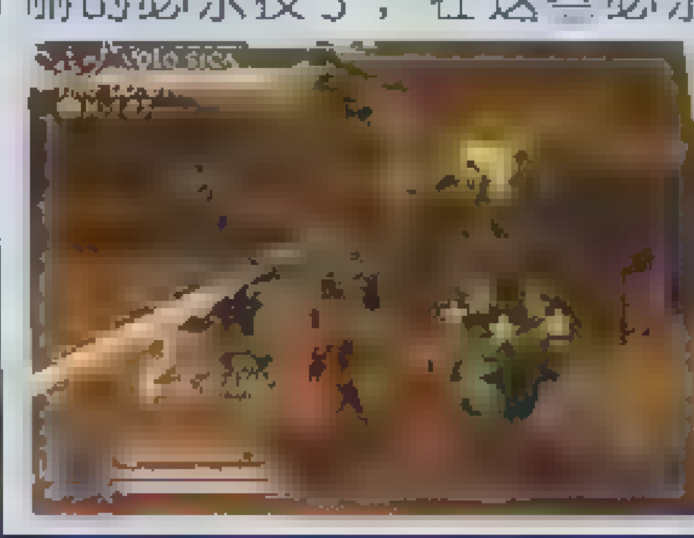
敌人。游戏中千奇百怪的陷阱比前作有过之而无不及，而利用连续发动陷阱形成连击是该系列最具魅力的地方，在敌人中了陷阱时你会发现原来虐待人也是会带来快感的。（笑）

魔野仙踪 OZ 06.30

推荐度 A | PS2 | ◆Konami | ◆6800日元 | ACT | ◆无对应周边 | CERO 12 | 12岁以上玩家对应



这是一款相当独特的ACT，其独特之处体现在所谓的“三位一体”系统上。在这款游戏中，玩家不可以像其他动作游戏那样单打独斗，而必须和由电脑控制的两名同伴连携配合才能将游戏顺利地进行下去。通过连携，玩家可以不断积累魔力值，积蓄到一定程度后就可以使用各种华丽的必杀技了，在这些必杀技就算是



BOSS面前也不在话下。游戏的人物设计是由来自《幻想水浒传》的石川史负责的，而来自《恶魔城》的山根美智留则负责音乐部分。这款游戏所强调的是视听的享受，很值得一玩。

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2005年6月27日～2005年8月30日。

◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年6月28日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	827.65元人民币
100日元	7.59元人民币
100欧元	995.00元人民币
100港币	106.48元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入“UCG彩信碟报”，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法

编辑短信 **DB**

发送到 **8002288**

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

PlayStation2

6月					
27日	神奇四侠	Fantastic 4	Activision	ACT	49.99美元
30日	朱古力 maid cafe curio	ショコラ maid cafe curio	Alchemist	AVG	6800日元
30日	朱古力 maid cafe curio 香奈子SET	ショコラ maid cafe curio 香奈子セット	Alchemist	ADV	8800日元
30日	魔野仙踪 OZ	OZ	Konami	ACT	6980日元
30日	创圣之机械天使 AQUARION	創聖のアクエリオン	Bandai	ACT	6800日元
30日	高达 真冒险谭 失落的G之传说	[illegible] 失われしGの伝説	Bandai	RPG	6800日元
30日	冒险 恋游记	うろろんクエスト 恋遊記	D3 Publisher	RPG	4800日元
30日	天使之羽 黑色残影	エンジェルズフェザー 黒の残影	GN SoftWare	RPG	6800日元
30日	天使之羽 黑色残影（初回限定版）	エンジェルズフェザー 黒の残影（初回限定版）	GN SoftWare	RPG	8800日元
30日	My Merry May with be	My Merry May with be	Kid	ETC	6800日元
30日	源氏	GENJI	SCE	ACT	6800日元
30日	舞HiME 命运的系统树	舞HiME 運命の系統樹	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
30日	舞HiME 命运的系统树 限定版	舞HiME 運命の系統樹 限定版	Marvelous Interactive	AVG	8800日元
30日	然后我们 and he said	そして僕らは、and he said	Interchannel	AVG	6800日元
30日	初恋 初吻	初恋 ファーストキス	PrincessSoft	AVG	6800日元
30日	初恋 初吻（初回限定版）	初恋 ファーストキス（初回限定版）	PrincessSoft	AVG	7800日元
30日	影牢II 暗黑阴影	影牢II Dark Illusion	Tecmo	AVG	6800日元
7月					
7日	人见人爱！块魂	みんな大好き塊魂	Namco	ACT	4800日元
7日	晴空的风琴 Remix	空色の風琴 —Remix—	PrincessSoft	AVG	6800日元
7日	晴空的风琴 Remix（初回限定版）	空色の風琴 —Remix—（初回限定版）	PrincessSoft	AVG	8800日元
7日	绚烂舞蹈祭	絢爛舞踏祭	SCE	SLG	6800日元
7日	樱大战V 再见，吾爱	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～	SEGA	AVG	7800日元
7日	樱大战V 再见，吾爱 限定版	サクラ大戦V ～さらば愛しき人よ～ ショータイムBOX	SEGA	AVG	13800日元
7日	武藏传 剑圣	武蔵伝 ブレイドマスター	Square Enix	A·RPG	6800日元
14日	第3次超级机器人大战α 终焉的银河	第3次スーパーロボット大戦α ～終焉の銀河へ～	Banpresto	S·RPG	7800日元
14日	超级机器人大战α 珍藏版	スーパーロボット大戦α PREMIUM EDITION	Banpresto	SLG	8800日元
14日	流行之神 Revenge 警察局怪异事件档案	流行り神 Revenge 警視庁怪異事件ファイル	日本一SoftWare	AVG	2800日元
14日	捉猴啦3	サルゲッチュ3	SCE	ACT	5800日元
14日	实战柏青嫂必胜法！鬼武者3	実戦パチスロ必勝法！鬼武者3	SEGA	ETC	3990日元
21日	南梦宫合集	ナムコレクション	Namco	ETC	3800日元
21日	战国 BASARA	战国 BASARA	Capcom	ACT	6800日元
21日	新天魔界 混沌时代V	新天魔界 ジェネレーション オブ カオス V	Idea Factory	S·RPG	6800日元
21日	新天魔界 混沌时代V 限定版	新天魔界 ジェネレーション オブ カオス V	Idea Factory（限定版）	S·RPG	8800日元
21日	POP'N Music 11	ポップンミュージック 11	Konami	MUG	6980日元
28日	影之心 新世界	SHADOW HEARTS NEW WORLD	Aruze	RPG	6980日元
28日	零 刺青之声	零 刺青の声	Tecmo	AVG	6800日元
未定	幕末浪漫 月华的剑士 1+2	幕末浪漫 月華の剣士 1+2	SNK Playmore	FTG	3800日元
未定	格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOWAVE	SNK Playmore	FTG	6800日元
8月					
4日	世界足球 胜利十一人9	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	SPG	6980日元
4日	召唤之夜外传 黎明之翼	サモンナイト エクステーゼ 夜明けの翼	Banpresto	A·RPG	6800日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア ラストレイヴン	FromSoftware	ACT	6800日元
4日	炸弹人大陆3	ボンバーマンランド3	Bandai	ACT	5800日元
4日	太鼓之达人 动画特别版	太鼓の達人 とびっきり！アニメスペシャル	Namco	MUG	4500日元
4日	太鼓之达人 动画特别版（太鼓同捆版）	太鼓の達人 とびっきり！アニメスペシャル 同捆版	Namco	MUG	6980日元
4日	格兰蒂亚 III	グランディア III	Square Enix	RPG	7980日元
11日	机动战士高达SEED DESTINY GENERATION of C.E.	機動戦士ガンダムSEED DESTINY GENERATION of C.E.	Bandai	S·RPG	6800日元
11日	索尼克珍宝大合集	ソニック ジェムズ コレクション	SEGA	ETC	4800日元
18日	火影忍者 漩涡忍传	NARUTO —ナルト— うずまき忍伝	Bandai	ACT	6800日元
18日	式神之城 七夜月幻想曲	式神の城 七夜月幻想曲	Kids Station	STG	6800日元
18日	SEGA AGES 2500系列 Vol.18 龙之力量	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 [illegible]	SEGA	S·RPG	[illegible]
25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲	カウボーイビバップ 追憶の夜曲	Bandai	ACT	6800日元
25日	COWBOY BEBOP 追忆的夜曲（限定版）	カウボーイビバップ 追憶の夜曲（限定版）	Bandai	ACT	12800日元
25日	神话传说	テイルズ オブ レジェンディア	Namco	RPG	6800日元

©Sony Computer Entertainment Inc ©TECMO,LTD.2005 ©2005 KONAMI

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
30日	遥远的时空中2	遥かなる 空の中で2	Koei	AVG	4800日元
30日	遥远的时空中2 限定版	遥かなる 空の中で2 オール イン ザ ト BOX	Koei	AVG	8800日元
30日	冒险人	Adventure Player	FromSoftware	AVG	3800日元
21日	天地之门	天地の门	SCE	A・RPG	4800日元
21日	星际战士	スターソルジャー	Hudson	STG	4800日元
28日	天诛 忍大全	天诛 忍大全	FromSoftware	ACT	4800日元
7月	战国CANNON	战国キャノン	Crossnotes	STG	4800日元
4日	水银	【Hg】ハイドリウム	SCE	PUZ	4800日元
4日	洛克人DASH 钢之冒险心	ロックマンDASH 钢の冒险心	Capcom	A・RPG	3800日元
4日	太鼓之达人PORTABLE	太鼓の达人 ぽーたぶる	Namco	MUG	4800日元
11日	机动战士高达 基连之野望 吉翁的系谱	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱	Bandai	SLG	4800日元
25日	龙战士III	ブレス オブ ファイアIII	Capcom	RPG	4800日元
25日	Twelve 战国封神传	Twelve 战国封神传	Konami	S・RPG	4980日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
30日	望乡路	オームランド	Chunsoft	RPG	5800日元
7月					
14日	实况职业棒球12	パワフルプロ野球12	Konami	SPG	售价未定
14日	与马里奥一起DDR	Dance Dance Revolution with MARIO	Nintendo	MUG	6800日元
21日	马里奥棒球	マリオベースボール	Nintendo	SPG	5800日元
8月					
4日	口袋妖怪XD 暗之旋风暗黑露琪亚	ポケモンXD 暗の旋风 ダーク・ルギア	Nintendo	RPG	4800日元
11日	索尼克珍宝大合集	ソニック ジェムズ コレクション	SEGA	ETC	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
28日	利维埃拉 约束之地	Riviera The Promised Land	Atlus	RPG	29.99美元
30日	时尚公主5	おしゃれプリンセス5	Culture Brain	SLG	4800日元
30日	魔界奇兵 敲响天国之门	メルヘヴン —KNOCKIN'ON HEAVEN'S DOOR—	Konami	A・RPG	4800日元
30日	桃太郎电铁G 组成黄金牌组吧!	桃太郎电铁G ゴールド・デッキを作れ	Hudson	TAB	4800日元
7日	职业麻将 兵 GBA	プロ麻雀 兵 GBA	Culturebrain	TAB	5800日元
7日	乐高星球大战	スター・ウォーズ	Eidos	ACT	4800日元
21日	机动剧团哈罗 哈罗的噗哟噗哟	机动剧团ハロ ハロのぷよぷよ	Bandai	PZL	4800日元
21日	星际宝贝	リロ アンド スティッチ	D3 Publisher	ACT	4800日元
21日	死神BLEACH Advance 红染尸魂界	BLEACH アドバンス 红に染まる尸魂界	SEGA	ACT	4800日元
28日	金色的卡修 THE CARD BATTLE for GBA	金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	4800日元
28日	新·我们的太阳 萨巴塔的反击	新・ボクらの太阳 逆袭のサバタ	Konami	ACT	4980日元
28日	机器人历险记	ロボッツ	[illegible]	ACT	4800日元
9日	龙珠GT 变身	Dragon Ball GT Transformation	Atari	A・RPG	29.99美元
29日	真·三国无双ADVANCE	Dynasty Warriors Advance	Nintendo	ACT	29.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
27日	陨石大战	Meteos	Nintendo	PUZ	29.99美元
28日	汤姆·克兰西的分裂细胞 混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	29.99美元
14日	火影忍者 NARUTO RPG2 千鸟VS螺旋丸	NARUTO—ナルト—ナルトRPG2~千鸟VS螺旋丸~	Tomy	RPG	4800日元
21日	洛克人EXE5 DS 双人小队长	ロックマンエグゼ5DS ツインリーダーズ	Capcom	A・RPG	4800日元
21日	游戏王 对战怪兽 噩梦吟游者	游戏王デュエルモンスターズ Nightmare Troubadour	Konami	TCG	4980日元
21日	钢之炼金术师DS	钢の炼金术师 Dual Sympathy	Bandai	A・AVG	4800日元
28日	滚滚吃豆人	[illegible]	Namco	ACT	4800日元
4日	黄金眼DS	ゴールデンアイDS	EA	FPS	4800日元
4日	力量职棒 甲子园	パワプロ甲子园	Konami	SPG	4800日元
8日	JUMP全明星大乱斗	JUMP SUPER STARS	Nintendo	ACT	4800日元
22日	任天狗	Nintendogs	Nintendo	SLG	29.99美元
22日	超级大战争DS	Advance Wars Dual Strike	Nintendo	SLG	29.99美元
25日	恶魔城Dracula 苍月十字架	恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架	Konami	A・RPG	4980日元
25日	孤岛幸存者 迷失蔚蓝	サバイバルキッズ Lost In Blue	Konami	AVG	4800日元
25日	泡泡龙DS	パズルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
25日	露娜 创世纪	LUNAR ジェネシス	Marvelous	RPG	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
27日	神奇四侠	Fantastic 4	Activision	ACT	49.99美元
5日	光环2 多人对战地图包	Halo 2 Multiplayer Map Pack	Microsoft	FPS	9.99美元
14日	SUDEKI 千年黎明的故事	スデキ 千年の晓の物语	Microsoft	ETC	5800日元
20日	古惑狼 团队竞速	Crash Tag Team Racing	VU Games	RAC	39.99美元

高达 真冒险谭 失落的G之传说 06.30

推荐度 A | PS2 | RPG | ◆Bandai | ◆6800日元 | ◆无对应周边 | CERO 全年龄



作为PS2上第一款以高达为主题的RPG作品，相信很多高达FANS都对本作产生了浓厚的兴趣。游戏另走偏锋，没有采用20年来已经为大家所熟悉的经典情节，采用了全新的主角、全新的故事以及完全原创的系统。游戏起用了原Capcom首席画师、高达的忠实FAN安田朗担任主要人物的设计工作，而剧本的编写以及游戏的基本设计也由高达原作动画的版权所有者Sun Rise全权负责，力图给玩家带来一个全新却又能勾起种种回忆的作品。如果你是“高达控”，没有理由错过!

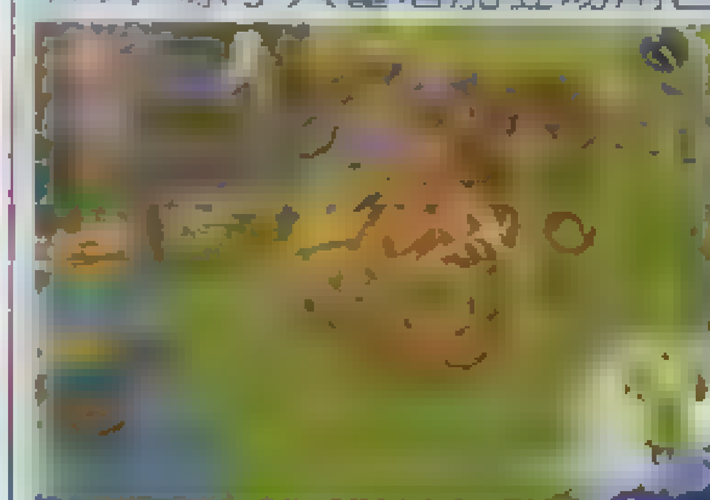


人见人爱！块魂 07.07

推荐度 A | PS2 | ACT | ◆Namco | ◆4980日元 | ◆只对应DS2手柄 | CERO 全年龄



因十足创意而在日本国内和海外屡获奖项的《块魂》即将推出最新作，本作虽然貌似前作的加强版，但游戏内容的更新程度是相当高的。首先，在保持了基本系统的同时，游戏新增了协力模式，且对战模式的场地也扩大了许多；而关卡舞台方面是前作的2倍以上，达到了40多种(前作19种)；除了大量增加登场角色以及块魂王子的可装备品外，可以被“块”卷起的物品也一下子猛增到了近3000种！(前作为1438种)而广受好评的音乐方面也更新了10多首好听的歌曲，同样值得期待。

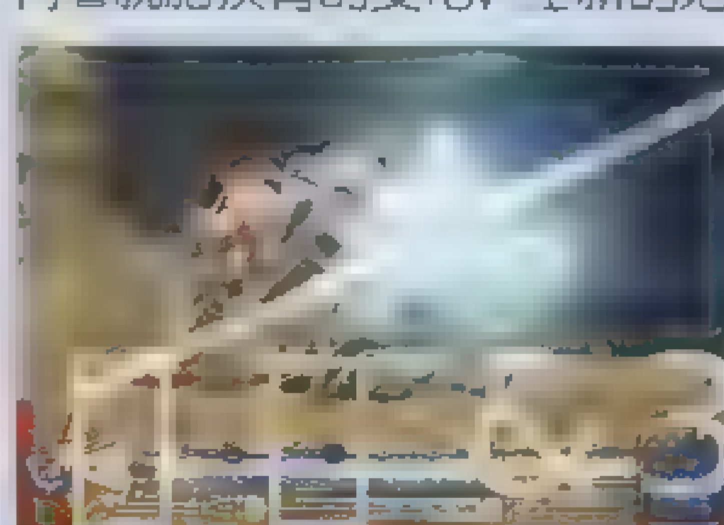


樱大战V 再见，吾爱 07.07

推荐度 | PS2 | AVG | ◆SEGA | ◆7800日元 | ◆无对应周边 | CERO 12



在阔别了玩家三年多之后，《樱大战》终于推出了正统的第五部作品，而且也是“樱大战世界计划”最重要的一环。本次的《樱大战V》将舞台放在了美国的纽约，主角由大神一郎换为了他的侄子新次郎，而陪伴在其身旁的，也已变成了纽约华击团·星组的众位女孩。比起之前的作品，《樱大战V》可谓有着脱胎换骨的变化，全新的地图及移动形式、截然不同的行动方式、再度进化的LIPS系统，以及经过了大幅更新，新增了众多要素的ARMS战斗。这一切的一切，都将引领玩家进入一个截然不同而又充满怀念的全新《樱大战》中！



©BANDAI 2005 ©2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESSEGA.2005 ©RED 2005

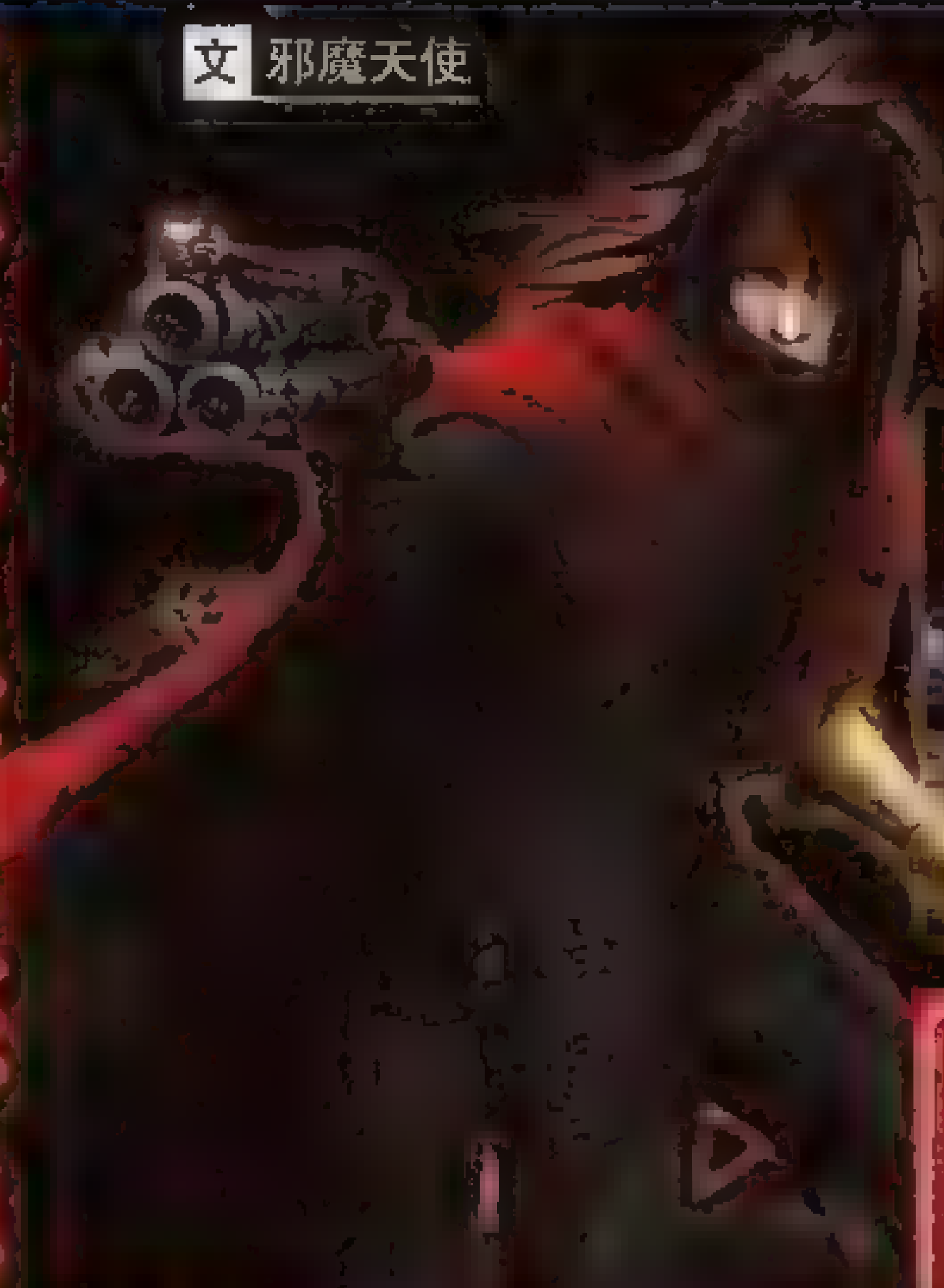
最终幻想VII 地狱犬的挽歌 Square Enix A·RPG

PS2

文 邪魔天使

DIRGE of CERBERUS FINAL FANTASY VII

悲惨的命运再次将他引向了战场！



突而其来的袭击者……他们的目的是……



随着《最终幻想VII 再临之子》发售日的正式确定，《最终幻想VII》系列的一连串计划正式展开。之前这款《最终幻想VII 地狱犬的挽歌》还尤抱琵琶半遮面，现在终于向各个玩家展现了其真正面目。不过想必当初公布以文森特作主角时有很多玩家大吃了一惊吧？但不管怎样，看到这个曾经的经典还在延续，的确是件很高兴的事，就让我们一起来看看文森特的冒险吧！

文森特·瓦伦汀 Vincent Valentine

拥有被诅咒的过去与身体的男人

文森特是被神罗科学家宝条博士改造的一个有着不老不死身体的怪物。他原来是塔克斯的枪手。这次发生的一连串事件似乎与他的过去有关。

Story

[illegible]的游戏《最终幻想》里的情节，在米德加尔市的地下关押了无数神罗士兵。3年后这些原本关押在地下的神罗士兵不知为什么突然出现在了地面。他们称自己为"Deep Ground (DG) Soldier"，并开始袭击各处的城市。

3年前的那一天，在米德加尔的地下到底发生了什么？为什么这些神罗士兵袭击市民？这些事情我们不得而知，但我们唯一知道的是命运的齿车已经开始转动了。

凯特·西 Cait sith





自称是控制整个原神罗都市开发部门系统的占卜型机器人，其攻击方式带有明显的赌博性质。

系统System

这款《FF VII DC》是一款射击动作类游戏，这种类型在之今为止的《FF》系列还从未出现过。基本操作就是操纵文森特在各个区域用枪战斗、打倒敌人。



LV&HP

在动作部分中最引人注目的应该就是像RPG那样的成长要素了，采用的方式也是大家熟悉的打倒敌人得到经验值。到底有哪些能力、升级时对ACT部分有哪些影响，这些都是我们值得留意的地方。

具有成长要素以及高自由度的 Gun Action RPG



WEAPON

[illegible]画面中，我们可以看到在画面的左下方表示枪的图标中有2种。看来在游戏中根据状况以及剧情，有的时候使用某一种枪对付某种状况比较好，这也是类似的游戏中经常看到的设定。不过游戏中应该不止只有2种类型吧……

手枪系的枪，这应该是文森特初期的3管手枪吧。

能打远距离敌人的来复枪，进入狙击模式时就会切入瞄准器的画面，不知道能不能以平常状态射击。

武器不同带来的最显著的效果就是性能的不同，从现在已公布的情报中，我们可以知道利用瞄准器可以狙击敌人，另外也可以在平时状态锁定敌人，不过是否所有的枪都有这种能力那就不得而知了。

ITEM

跟武器一样，装备的道具也会显示在画面的左下方，如果没有设置好，在战斗的时候是不能通过快捷方式使用的。不过这么说来，[illegible]

Check!

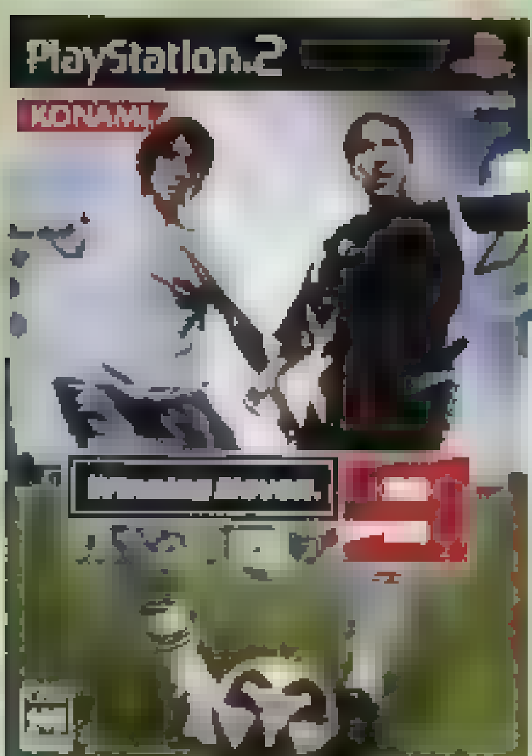
&3DM·SMV
©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
www.plumbook.cn



官方网站 http://www.konami.jp/gs game/we9

WORLD SOCCER

Winning Eleven 9



世界足球 胜利11人9 | Konami | SPG

PS2 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 2005年8月4日

特别提示：本作的欧版《PES 5》将在10月份发售，同前作一样将同时推出PS2和Xbox两个版本

《WE》发展至今已有十年了，可以说，每一次《WE》新作都是在向着更加贴近现实足球的方向努力，同时自然也有一些人为的针对游戏对抗性方面的调整，而其中的细微变更，也只有伴随着《WE》一起成长的忠实FANS们才能体会得到——也许只是一个新动作，就能让比赛有了更多的可能性；也许只是细微的调整，就会让你更加地全情投入那激烈的赛场当中！现在，就让我们来看看《WE9》都有哪些令人兴奋的新增要素吧！

文 Gouki

再度大幅进化的9！

双代言人+新解说顾问 国家队主教练+王牌主力球员

《WE7》时代是中村俊辅，《WE8》时代是济科，《WE》每一次新作都请到了在日本国内极具影响力的足坛人士成为《WE》的形象代言人。而《WE9》则干脆采用了“济科+中村俊辅”的双代言人形式，既是对本国足球成绩的一种肯定，同时也相当于给《WE9》上了“双保险”。（说句题外话，如果国内的足球游戏采用本国的成年队教练+球员作为形象代言人，应该不会有太多玩家买帐吧？）

除了“济科+中村”这个变化之外，另一个制作阵容的变化就是游戏的解说评论组合将由原来的“卡比拉+中西哲生”变为“卡比拉+北泽豪”。稍有资历的老球迷玩家应该不会对北泽豪这个名字感到陌生，他在九十年代曾是威震日本的实力派中场球员。

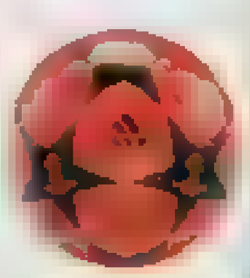


新的比赛用球 Pelias 2 和雪地专用足球



《WE9》的默认用足球将是最近在联合会杯以及诸多国际赛事上启用的adidas新足球“Pelias 2”，这个足球是《WE8LE》的默认用足球“Pelias”的最新版本。

首度增加雪天场景！除了可以看到天降大雪，白雪覆盖球场等“壮观”景象之外，诸如球员呼吸时吐出的白气等小细节也都有所表现。此外还将使用雪地专用足球，和冠军杯上使用的是一样的。



画面细节强化！

对球员以及服装的刻画更加细致，例如护腕、腕绳、护裸、发带等“小道具”的种类更加多种多样，当然，球鞋以及球衣也将进行同步更新。



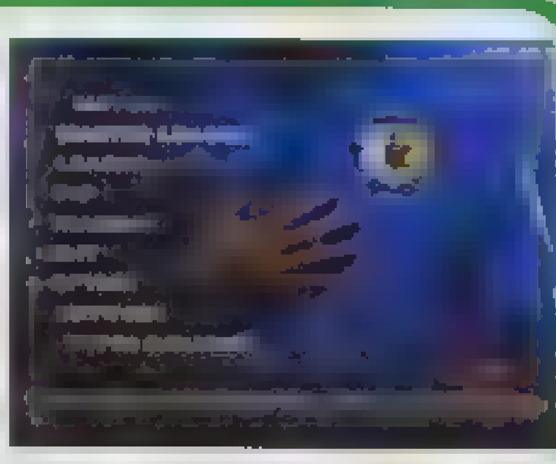
可以看到萨维奥拉的球衣没有扎在球裤里，这一点也终于再现于《WE》当中了。



卡纳瓦罗的短裤里还有一层衫裤，它的作用是用来防寒以及防止肌肉拉伤。

新游戏模式不醒目！

本作还新增了一个全新的游戏模式“日本队的挑战：通向2006”，从名字上我们就可以得知这是专为日本队及日本球迷而设的模式，在这个模式中日本玩家能够亲手操作日本队一步一步突破世界杯亚洲区小组预选、8强赛，直至进军德国，最后意淫世界杯。



我们可以看到本作的菜单画面背景也是日本队的球衣。









网络对战部分的变更点

优化了网络对战系统，网上对战将更加流畅；支持网络2对2，并且可以使用大师联赛的自创球队对战。

游戏系统的变更点

★增加了两个位置属性，分别是“WINBACK”和“SECOND TOP”。前者是针对边路活动能力强的球员而设定的，比如AC米兰的卡福、皇马的卡洛斯等。后者可以看成是“二中锋”，俗称“9号半球员”，即活动在前锋身后的影子杀手，在锋线上既有传威胁球的能力，也具备一锤定音的实力，比如皇马的劳尔等。

★个人方面新增了“MIDDLE SHOOT”的能力，拥有这项技能的球员，禁区外远射的成功几率将更高，并且在禁区外直接临空抽射的几率也将是没有这项能力的球员的一倍左右。

★球员在进行身体接触时的动作数量增加，拼抢时的可能性将更多。

★对传中球的落点进行了调整，强调“传中时禁区内防守球员的紧张感”，传中球的落点更佳。并且防守方在争抢第一点时是需要手动完成的，而不再像前作那样自动跑位了。

★随着传中球一起强化的是头球，头球的动作种类和威力将会进一步提高。

★吊射再度进行调整，跑动中的吊射将变得比较困难，相应的门将在处理吊射时的动作也会有一些变化。

★球队的整体防守卡位能力得到加强。

©2001 Korea Football Association adidas, the adidas logo the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license
©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo



文 猫太

.hack//G.U.

.hack//G.U.	Bandai	RPG
PS2 hack G.U.	预定2006年	日版

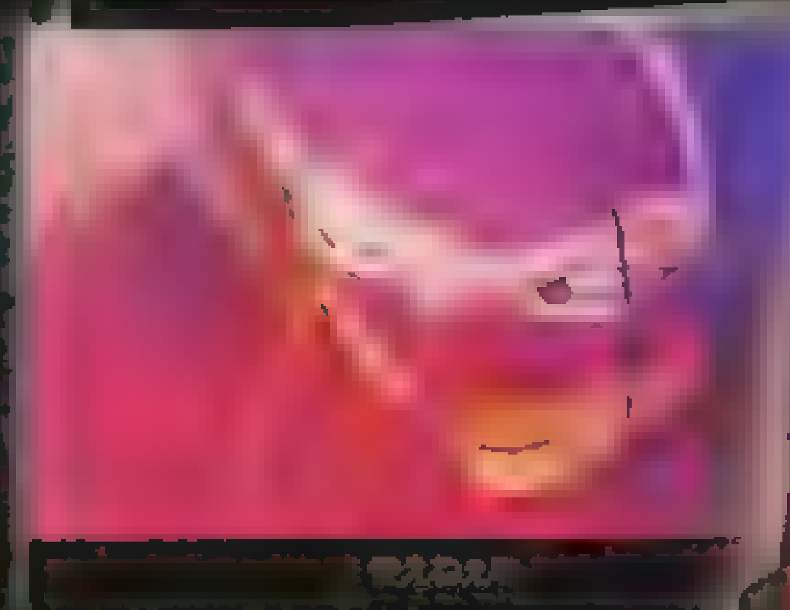
相信有不少玩家对网络游戏的基本玩法和模式都相当熟悉吧。所谓网络游戏就是指玩家在一个能与其他玩家交流、合作的游戏世界中，以接受各种任务的形式发展剧情的游戏。当然，也有不少网络游戏是单纯地追求等级、职业和技能的。诚然，家用机在网络方面不如电脑游戏是不争的事实，纵使《最终幻想XI》和《怪物猎人》等几款出色的网络游戏取得了莫大的成功，但与电脑网络游戏的用户人数相比还是望尘莫及。但在2002年，一款打破了常规的作品在PS2上登场，那就是以游戏、TV动画以及OVA等几种形式解释整个游戏世界观的作品——《.hack》。但这个只是《.hack》的整体卖点，要说游戏本身的卖点，当然就是采用了网络世界架构的世界，玩家在游戏中能够体会到一个网络环境下的单机RPG，这就是游戏的特色所在。收Email、与其他角色组队做任务、在街上与NPC交谈等，在游戏中都能完全体验到。在这些任务和角色之间的交流当中，游戏的核心故事也开始浮出水面。当所有人都以为这款由4部续作构成的游戏已经得到了终结之时，在今年E3展的Bandai展台上，新作《.hack//G.U.》的公布让玩家震惊。那么这次在"The World"网络世界中，又发生了什么样的事件呢？下面让我们先睹为快吧。

本作故事

网络游戏的世界中，玩家在大多数时间内，能感受到的是一种友情，同其他人询问，与同伴们组队，跟其他同等级的玩家进行善意的对战等，这些元素能成为让玩家们希望永远停留在网络游戏世界的动力，也是让这些友情升华到另一层次的催化剂。但是，每个人的内心都不一样，有高兴就有愤怒，有悲哀就有兴奋，同样，有善良的人就有邪恶的人。很多玩家进入网络游戏的目的是为了泄愤，又或者有些老玩家在网络世界中已经混得穷极无聊，于是他们会选择做一些让人生厌的行为——杀害其他玩家。我们称这些角色为"玩家杀手（Player Killer）"，简称PK。这些玩家十分专业，他们可以是受其他玩家所雇，也可以是自由"猎者"。不管是采用直接的屠杀还是间接的欺骗感情，只要把看不顺眼的玩家杀死便能满足自己的意欲。而主人公驰尾的职业是PKK（Player Killer Killer，玩家杀手的杀手），专门对付游戏中专业的PK。AD2017年，也就是".hack事件"后的7年，"The World"的开发者把整个世界进行了一次大翻新，无论是关卡、角色、怪物以及职业都进行了一次更新，但这样并没有为玩家们带来新的乐土，PK开始在游戏世界中横行，而且直接与一些玩家建立的工会发生纷争。奇怪的是，他们在每次行动后都会消失得无影无踪，看来在这个游戏世界中，似乎存在着一个连系统管理员们都无法探求的领域……



◀与前作主人公不同的是，驰尾的表情比较阴险。



▲与PK们战斗时会变得越来越疯狂，难道这是他原本的性格吗？



本作主人公

本作的主人公，在衣着上与其他玩家有十分大的差别，似乎是特别的服装，和前作的主人公一样，他使用的武器也是双剑，但官方声称他还能使用其他类型的武器，究竟驰尾是为了什么目的而要成为PKK呢？又是什么样的能力让他足以凌驾于PK们呢？

The Terror of Death 驰尾

主人公的分析

和前作一样，驰尾只是玩家在这个"The World"世界中所选择的一个角色而已。从这上看来，他也是一名有血有泪的角色。作为网络游戏，玩家必须把自己创造的角色看成是镜子中的另一个自己。驰尾在游戏中的职业固定为"Multi Weapon"，此职业的最大优点就是可以使用所有类型的武器。虽然这种霸道的职业是在"The World"更新时新增的，但似乎并非任何人都能使用此职业，那究竟驰尾是如何取得此特权的呢？





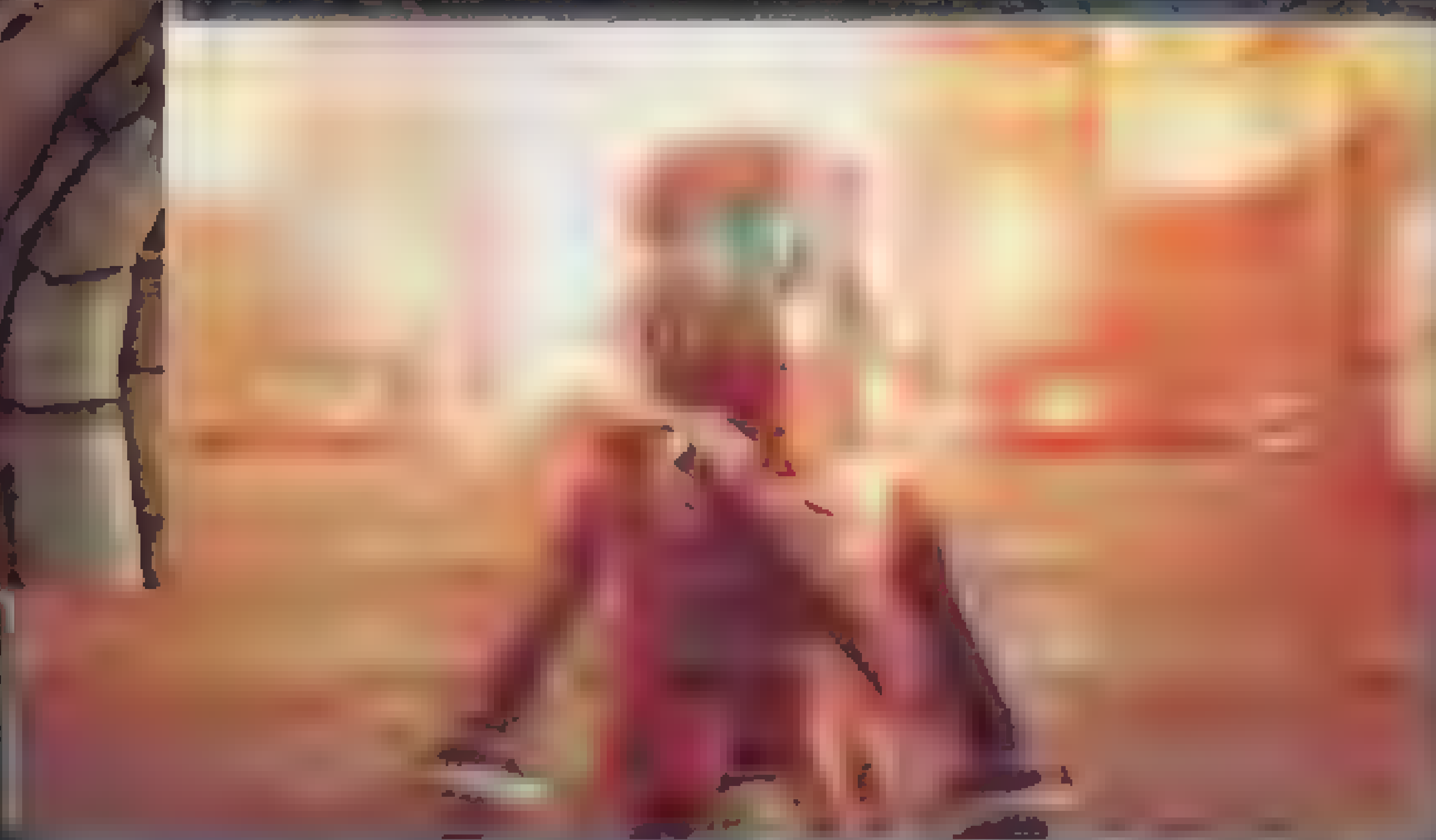
▲▶除了设定原画中的双刀外，镰刀和大剑等武器都是能够装备的，这样说Multi Weapon不就是万能型的角色吗？

©2005 BANDAI
www.plumbook.cn

前作主人公？







◀ 驰尾与神秘角色交锋，如果按照推理的话，难道神秘角色也是PK的其中一员吗？

▶ 从蓝色的光芒中出现的谜之角色究竟是己方的同伴还是敌方的BOSS级角色呢？

Triedge 三爪痕

无论从体形、外貌以及服装看上去都与前作的主人公凯特极为相似。邪恶的脸孔和充满补丁的服装又让人对其身分产生置疑。之所以称他为"三爪痕"，是因为其手上的武器。毕竟到现时为止，根本没有人能够知道他的身分或与他对话过一次。

何为G.U.





▲本作的制作者[illegible]

▲担任本作[illegible]

[illegible]是[illegible]系列作品的主要标题，而这次新作的副标题[illegible]代表的是什么[illegible]制作者松山洋解释[illegible]可以理解成[illegible]的意思[illegible]因为这次[illegible]作品[illegible]来说[illegible]重要的关键[illegible]其他角色相遇后[illegible]的性格[illegible]神秘地说[illegible]的意思，玩家会随着游戏的发展慢慢体会到这些含义。

魄力的游戏画面

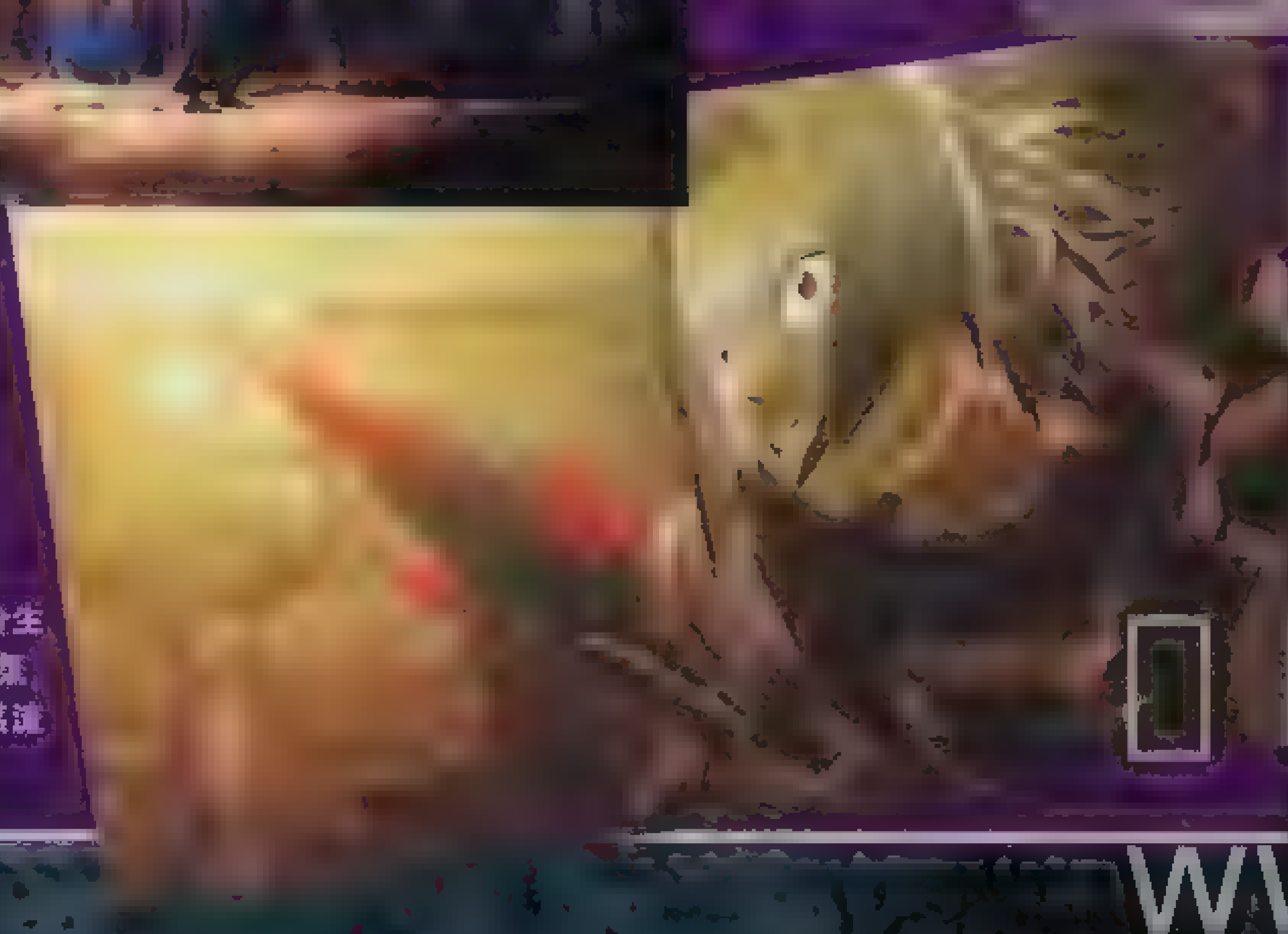
在新作中，除了运用了Bandai最熟练的卡通渲染技术制作游戏的3D引擎外，在角色的动作、表情以及情节的镜头方面都制作得相当有电影的效果，这些都是在一般的网络上不可能看到的效果，很快玩家便可以在这款虚拟网络的作品中一览无余。





▶ 两人战斗的剧情画面，可以看出本作在动作上和效果上都下了很大的功夫，绝对值得期待。

▲仔细观察一下游戏的画面，玩家可以发现在角色头发和服装等细节部分上都制作得相当精细。





▶角色的表情显得十分生动，既有动画的夸张气氛，也有真实电影中的情感流露。

□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 星夜



强力追击	SCEA/Bigbig Studios	RAC
PSP Pursuit Force	预定 2005 年 11 月 15 日	美版
记忆要求未定		售价未定
对应周边未定		

Bigbig 制作室是在SCEE的资助下成立的一家新公司，这家公司由来自英国Codemasters公司的4位职员组建，他们曾经开发了《科林·麦克雷拉力》、《TOCA Race Driver》等在欧洲具有极高知名度的赛车游戏大作。目前 Bigbig 以及其母公司 Evolution Studios 已经与 SCE 签约，将专门为索尼的平台开发游戏，而这款《强力追击》就是 Bigbig 的第一款游戏。

电影般超强表现力！

《强力追击》的舞台设定于虚构北美某州的五大地区，总共有30多个任务。本作中共有50多种车辆，包括汽车、货车、摩托车等，游戏中可以使用的武器至少有25种。除了驾车过程中的枪战外，游戏中还会出现直升飞机，玩家可以从车顶跳上警方的直升飞机，然后用直升飞机搭载的武器朝地面上匪徒的汽车射击。需要注意的是，不是只有警察才有直升飞机，一些头目级匪徒也会驾驶直升飞机朝玩家射击。

追车枪战火爆再现！

《强力追击》最大的特点就是完美结合了动作射击和赛车游戏的特点。玩家先是驾驶警车追击逃犯，与对方汽车靠近一定距离的时候，就可以抽出配枪，探出窗口朝他们射击。与逃犯接近到一定距离的时候，你就会看到屏幕上出现一个自动瞄准的准星。如果罪犯们开的车比你的高级，你可以开车尾随其后，用武器将其轰爆。将你的汽车开得更靠近敌车时，你就可以直接跳到对方的汽车顶棚上，屏幕中央会出现一个图标，显示当前情况下跳跃到对方汽车上是否安全。跳到对方汽车上后，镜头会正对敌车司机和乘客，他们会从窗户探出头来朝你射击，你可以开枪反击，在车身上翻滚躲避子弹。将汽车上的匪徒击毙后，将这辆汽车就是你的了，并且匪徒的武器也会归你所有。有趣的是，会跳车的不仅仅是警察，匪徒也会跳到其他车辆上与警方枪战。



◀乌云密布的天空、淅沥的雨点以及爆炸场面都体现了PSP的强大性能。

作为一名警察当然不能滥杀无辜，如果能够在不杀任何无辜市民的情况下完成任务，“正义槽”就会不断积累起来。蓄满的时候，当你下一次跳到另外一辆汽车上时就可以进入慢动作状态，此时可以在空中直接朝敌车中的匪徒开枪。



◀车内司机的形象和动作可以看得一清二楚。

▶车身上的近距离射击动作都是在汽车高速行驶于高速公路的情况下进行的，非常紧张刺激。

3DM
www.plumbook.cn

文 星夜



2005年，EA红杉海滨制作组进行了一次内部人员调整，将曾经开发了《007：所有或一无所有》的制作组成员与《指环王3》的开发团队相结合，这个新团队的任务就是开发《007：来自俄罗斯的爱情》。EA于1998年买下了《007》的游戏版开发发行权，有权开发任何与《007》相关的游戏，现在他们将会把最经典的肖恩·康纳利版詹姆斯·邦德带到游戏世界中。

精英开发团队全力打造

《所有或一无所有》以及《指环王3》团队的结合意味着《来自俄罗斯的爱情》必然是一款第三人称视点动作游戏。本作采用了全新引擎开发，并且据称其次世代版也在开发中。本作的3大平台版本都支持宽屏幕以及逐行扫描，Xbox版预计将会对应HDTV。本作的故事将会根据1963年的同名电影为线索，同时加入一些新内容，包括新的结局。本作中也将会出现电影原版中没有的新角色，以及各种装备、武器和交通工具。



[illegible]

首位007扮演者逼真再现

肖恩·康纳利在《来自俄罗斯的爱情》中所演的詹姆斯·邦德被认为是系列电影中最为成功的，康纳利本人也认为这是他主演的7部《007》电影中最精彩的，因此对于能够将这样一部电影搬到游戏中，肖恩·康纳利本人自然十分欢迎。游戏不仅将肖恩·康纳利年轻时的形象逼真再现，并且由现年75岁的康纳利本人为其配音。



肖恩·康纳利年轻时的形象



游戏中的肖恩·康纳利版詹姆斯·邦德

电影的小资料

电影版《来自俄罗斯的爱情》是《007》系列电影第2部，于1963年上映。其小说版据说是美国前总统约翰·肯尼迪最喜欢的小说之一。在该片中，邦德的任务是前往伊斯坦布尔夺取俄罗斯密码破译装置，结果却落入了魔鬼党精心布置的陷阱。



超火爆的空中战

[illegible]



[illegible]



■在伦敦大本钟附近与直升飞机空战的场面极其火爆

©2005 Electronic Arts Inc. All rights reserved

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 邪魔天使

新角色 New Character

格兰蒂亚III	Square Enix	RPG
PS2 GRAND A	预定 2005 年 8 月 4 日	日版
对应周边未定		对应玩家年龄 12岁以上

说起今年夏天最受瞩目的RPG之一，《格兰蒂亚III》绝对能占有一席之地。这款号称"回归原点"的作品不论从哪个方面看都能称得上大作，从之前公布的宣传片中，我们似乎能从中找到一些当年的感觉。熟悉的音乐和精美的人设以及那美轮美奂的充满幻想色彩的世界，这些毫无疑问是吸引广大玩家的最直接的要素。等待了多年的玩家似乎都在期盼，期盼这个经典的系列再次回到RPG的顶峰。

向往在天空自由翱翔的骑龙少年



乌尔 Ulf

PROFILE
年龄：16岁
身高：165cm

有着精悍的身体和一条毛尾巴的兽人，出生于飞龙之谷，是侍奉圣兽的守护者。因为讨厌那些烦人的规定，所以与他的飞龙同伴西巴一起离开了飞龙之谷，开始了自由自在的空中之旅。另外，他与阿隆索是旧识了。





▲因为与尤崎一样都是喜欢天空的人，所以当两人相遇时就如同遇到知己一般，立刻就交上了朋友。





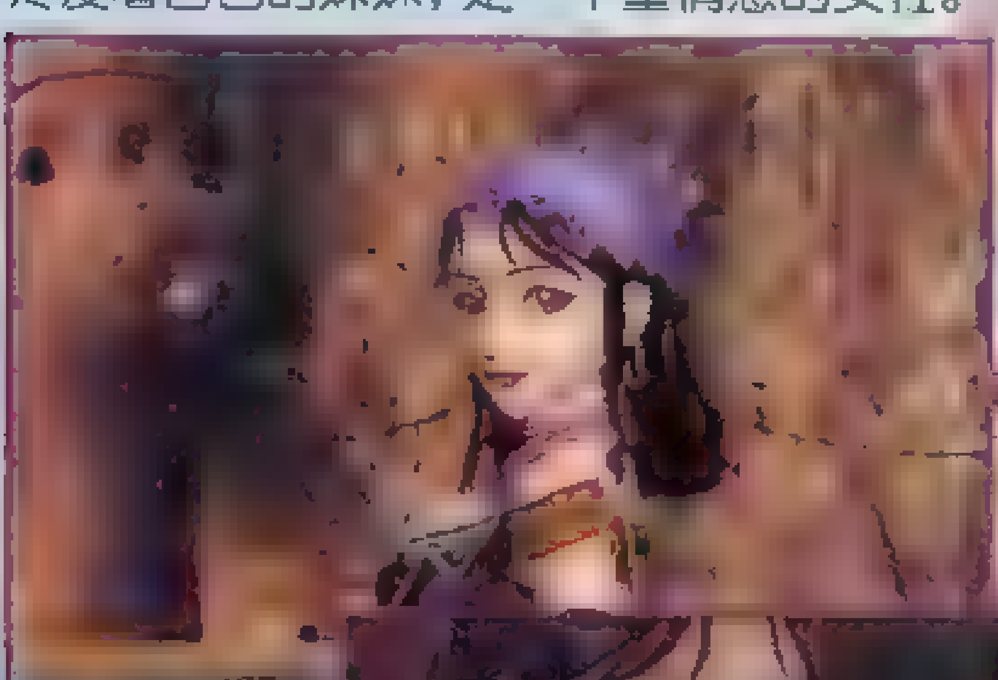
神秘妖艳的占卜师

达娜 Dahna

PROFILE
年龄：23岁
身高：170cm

散发着沉着冷静以及高贵气质的成熟女性，代替2年前失踪的恋人执掌着帕克拉村长老的职务。做事认真、责任感强，与妹妹露伊丽虽然有些冲突，但她还是深深地疼爱着自己的妹妹，是一个重情意的女性。



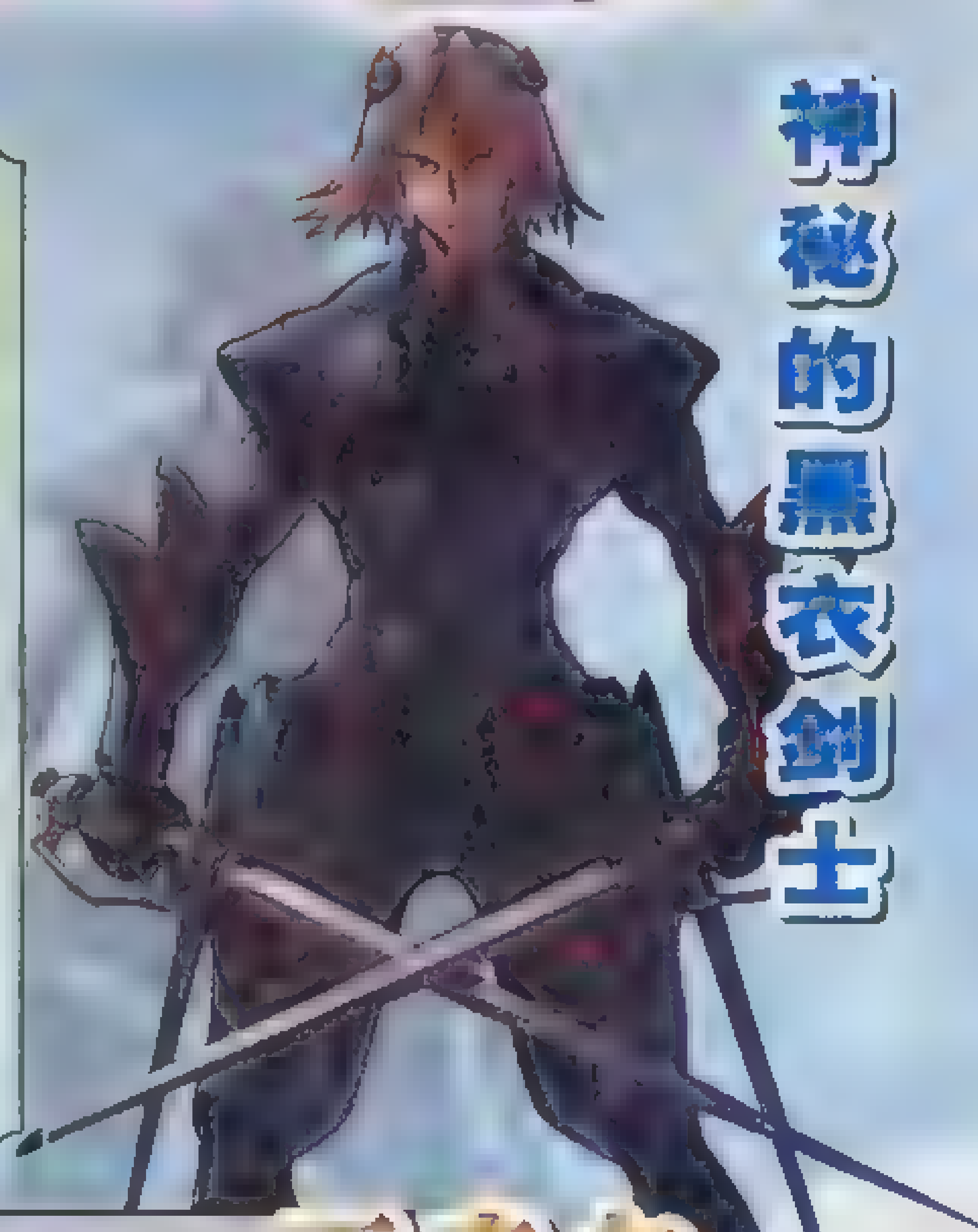




▲作为一族之长，达娜总是露出严肃的表情，但是有时她也会展现出女性柔美的一面。

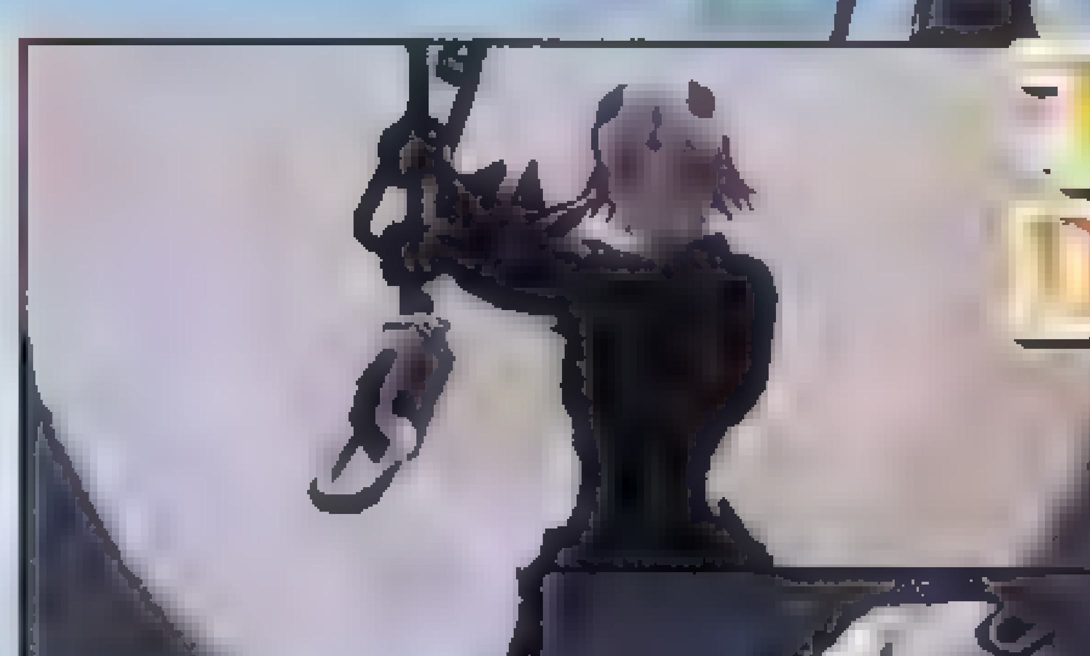


神秘的黑衣剑士



时常出现在尤崎面前的神秘剑士，其目的是阻止艾尔菲娜前往阿克里夫，每次离开时都会说一些意味深长的话语。过去曾是艾尔菲娜哥哥艾梅琉斯的好友，现在似乎是敌对关系。丁克尔使用的武器是一对双剑，其技巧轻盈而灵活，他的绝技就是能够瞬间移动到对手面前进行攻击，而对手看到的只有一抹红色的残像。现在还不知道他是敌是友，从他那红色的眼睛中能看到一丝很强的执念。

丁克尔 Dunkel



▲作为剑士丁克尔具有很强的实力，但他到底是为了什么而战现在一切都还是谜。



▶丁克尔身后的那名女性正是达娜，他们两人到底有什么关系呢？难道他会是达娜那名失踪的恋人吗？

©1997,1993 2000 GAME ARTS © 2005 CAME ARTS/SQUAFE ENIX All Rights reserved
Character illustration:YOU YOS NARI

基本成长系统

本作与一般RPG一样，升级是靠获得经验值，但除此之外，根据战斗中的行动，玩家可以按照自己的喜好去培养各个角色，这就是本作中新加入的专业状态调整系统。比如在战斗中多使用必杀技，那么那名角色就能使用更多的必杀技；如果多用连击，那么那名角色的技巧级别就提升得比较快。总之，角色的成长方向是根据玩家的喜好来进行变化的。

战斗结束画面

请右图中注意尤崎获得经验值点数的最右边，这里有3个数据的等级显示，从上到下依次是魔法等级、技巧等级和特殊等级，它们分别代表了魔法、特技以及必杀技的使用等级。等级越高，就能使用更高级的技巧，并且可装备的数量也会增加。



无双的魔法使



▲如果想培养一个魔法角色那么就要多用魔法，魔法级别上升后能装备的魔法也就越多了。

特技大师



▲如果连发连击，那么技巧等级就容易上升，能装备的技巧数量也会增加。

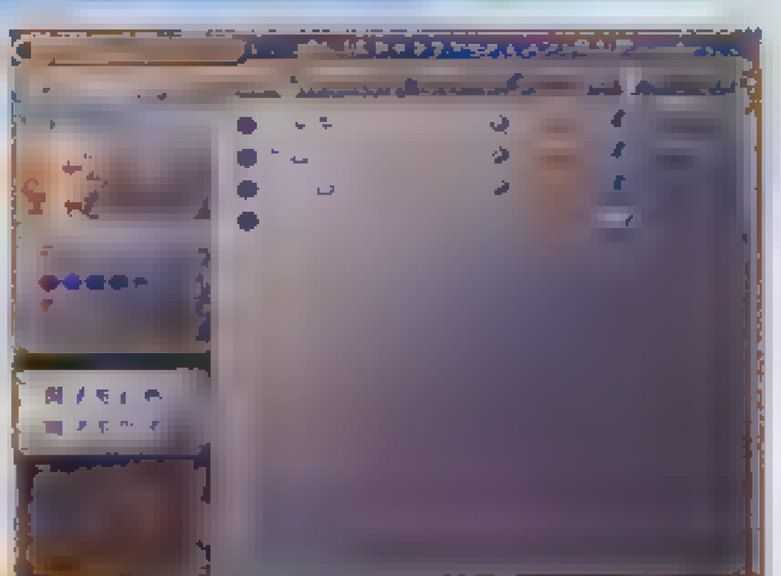
必杀技之鬼



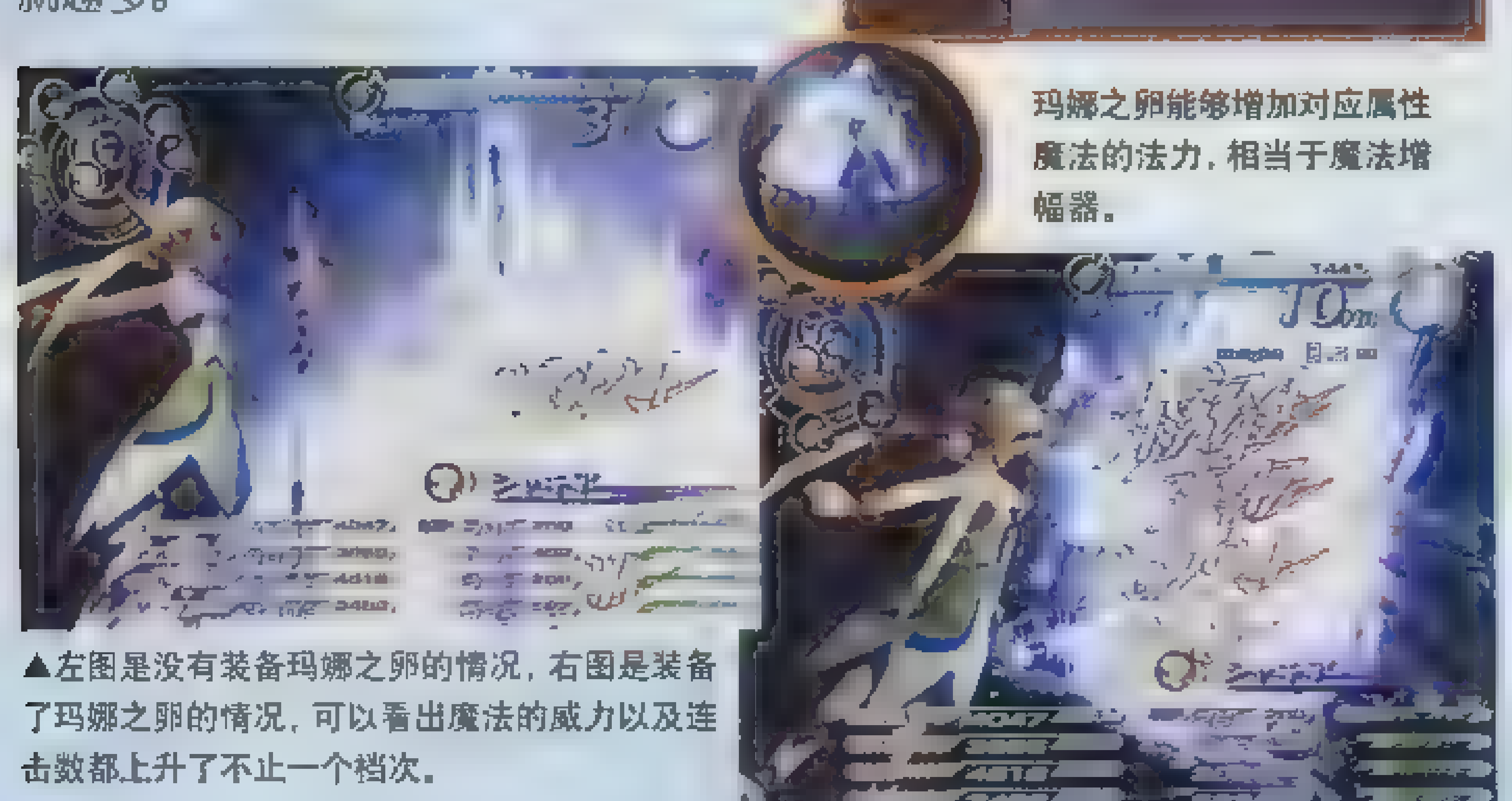
▲多使用必杀技的话特殊技能等级就会上升，就更容易领悟新的必杀技。

魔法相关的基础知识

魔法不是通过升级领悟的，它需要在魔法屋购买，然后装备在身上就能使用了，游戏一开始就可以使用魔法。每装备一个魔法就要消耗一个槽，角色的魔法等级的数值就表示魔法槽的数量，也就是说魔法等级越高能够装备的魔法也就越多。



玛娜之卵能够增加对应属性魔法的法力，相当于魔法增幅器。



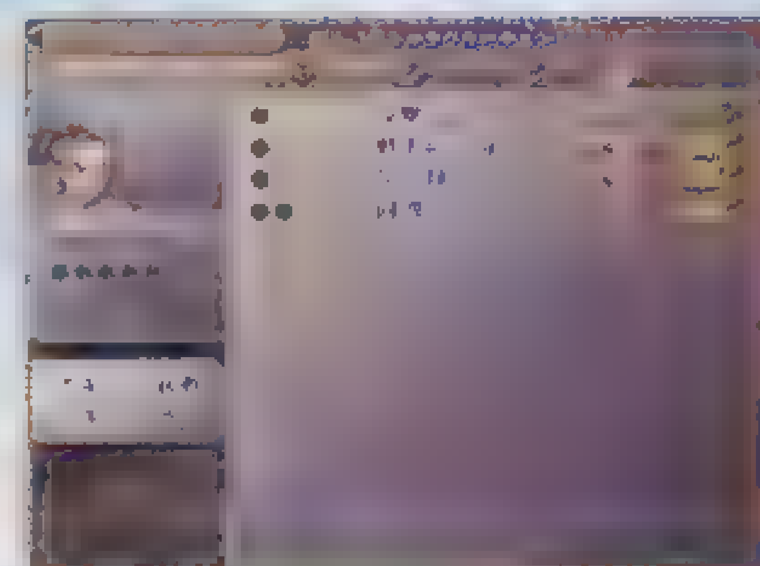
▲左图是没有装备玛娜之卵的情况，右图是装备了玛娜之卵的情况，可以看出魔法的威力以及连击数都上升了不止一个档次。

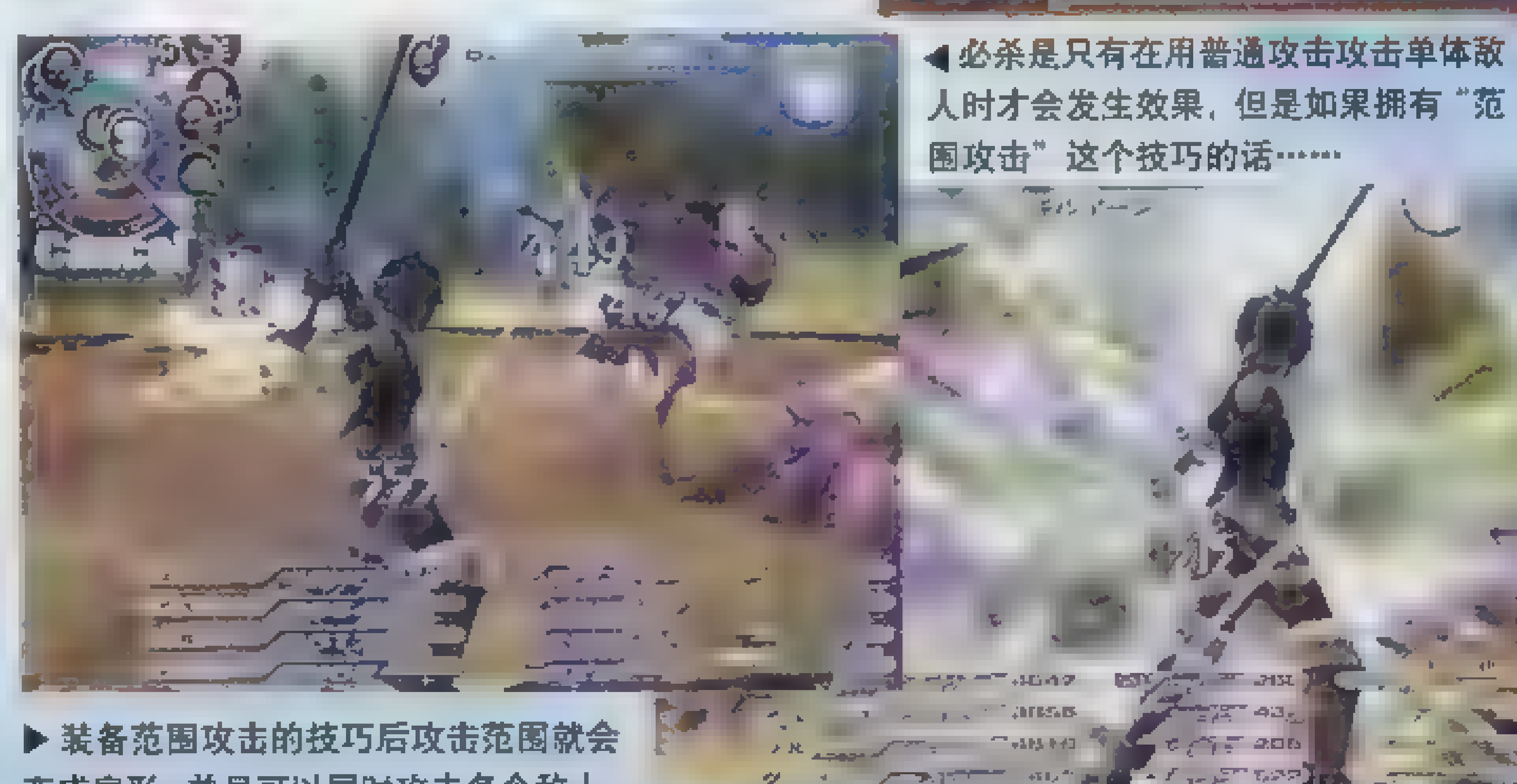
玛娜之卵的合成

玛娜之卵分别有火、水、风、地等属性，装备某一属性的玛娜之卵就能强化同属性的魔法，而当玛娜之卵合成时，就可以产生出更强力的玛娜之卵。但是合成玛娜之卵并不是在任何地方都可以的，在游戏世界中只有一些特定的地点才能合成玛娜之卵。另外，在魔法屋可以从玛娜之卵中生成魔法，由于越强力的玛娜之卵生成的魔法越强，所以玛娜之卵的合成就显得更重要了。

技巧相关的基础知识

技巧与魔法一样是需要在技巧屋购买的，装备之后才能使用。装备数量与魔法一样，是靠技巧等级来决定的。不过与魔法不同的是，有的技巧是只要装备了，在敌人攻击时会自动发动效果，比如反击，因此从某种意义上说技巧比魔法要实用是没有错的。





◀必杀是只有在用普通攻击攻击单体敌人时才会发生效果，但是如果拥有“范围攻击”这个技巧的话……

▶装备范围攻击的技巧后攻击范围就会变成扇形，并且可以同时攻击多个敌人。

[illegible]

装备了技巧，那么角色就能获得新的技以及一些新的特性，比如装备了“反击”之后，不论是谁只要回避了敌人的攻击就会一定概率自动发动。另外，游戏中还存在着技巧之书的道具，装备技巧之书后可以提升一个系列的技的效果，并且从技巧之书里还能生成出新的技，因此可以说它和魔法之卵一样，是游戏中的重要道具。

第3次超级机器人大战α

終焉の銀河へ——

第3次超级机器人大战α 终焉的银河　Banpresto　S·RPG

PS2　[illegible] 2005年7月14日 [illegible]

文　阿修罗

终于，《第3次α》（以下简称《α3》）还有不到半个月就要和大家见面了！这一次阿修罗为大家带来的情报是关于本作的4大路线原创主人公、主角机体以及其他原创人物。相信原创主人公和机体一直到发售前一个月才公布的做法肯定让不少FANS在背后偷偷"诅咒"寺田监督。不过这次公布的情报之"猛"一定会让大家忘记一切，完全沉浸到热血的气氛中去！

另外，提醒诸位FANS，本期杂志附赠的"游戏光环Gamehalo"VCD中会收录经过节选的第2弹片头宣传动画。当中可以看到很多全新的战斗动画以及原创主角机体的勇姿，千万不要错过！

关键词解说

◆巴尔玛战役

《α》中地球方的超级机器人军团与巴尔玛帝国第七舰队之间所爆发的机器人大战。最后以地球方获胜、帝国舰队全灭而告终。这是地球人第一次和外星势力正式接触并且发生了战争的历史转折点。

◆封印战争

《α2》中超级机器人军团与从古文明时代起就守护着地球的人造机械神钢伊甸之间的战斗。最后钢伊甸被击败，地球免除了被钢伊甸永久封印的危机。人类开始向浩瀚的宇宙迈出新的一步。

◆超机人&钢机人

超机人是超古代文明为了对抗威胁地球的"百邪"而制造的半活体兵器，具有自律思考回路。钢机人最早出现于《α2》的官方外传漫画《龙虎王传奇》中，是旧西历时代的后人模仿超机人制造的人型机动兵器。《α3》中出现的钢机人是否和漫画版的机体有关尚待进一步考证。

◆DGG系列

原DC总帅比安·佐尔达克开发的特机型人型机动兵器，全名是"Dynamic General Guardian"，最初制造这个系列的目的是用于人工冬眠设施"大地摇篮"的防卫工作。在封印战争中，曾伽·索博尔特驾驶半损坏的1号机参与战斗，一把斩舰刀所向无敌，1号机也被他命名为"大曾伽"。《原创世纪2》中出现了2号机"穴马"，由雷切尔（即艾尔扎姆）驾驶，1号、3号机则被白河愁带走。不过《原创世纪2》和"《α》系列"中关于此系列机体的设定是略有出入的。

BANPRESTO精神的代言人

真·SRX登场！



伊达隆圣

声优：[illegible]

SRX小队所属的[illegible]。在封印战争后，隆圣和同小队所属的莱迪斯、古林舞一起被特别派往突然出现在地球圈附近的代号"门"的巨大构造物进行防卫工作。

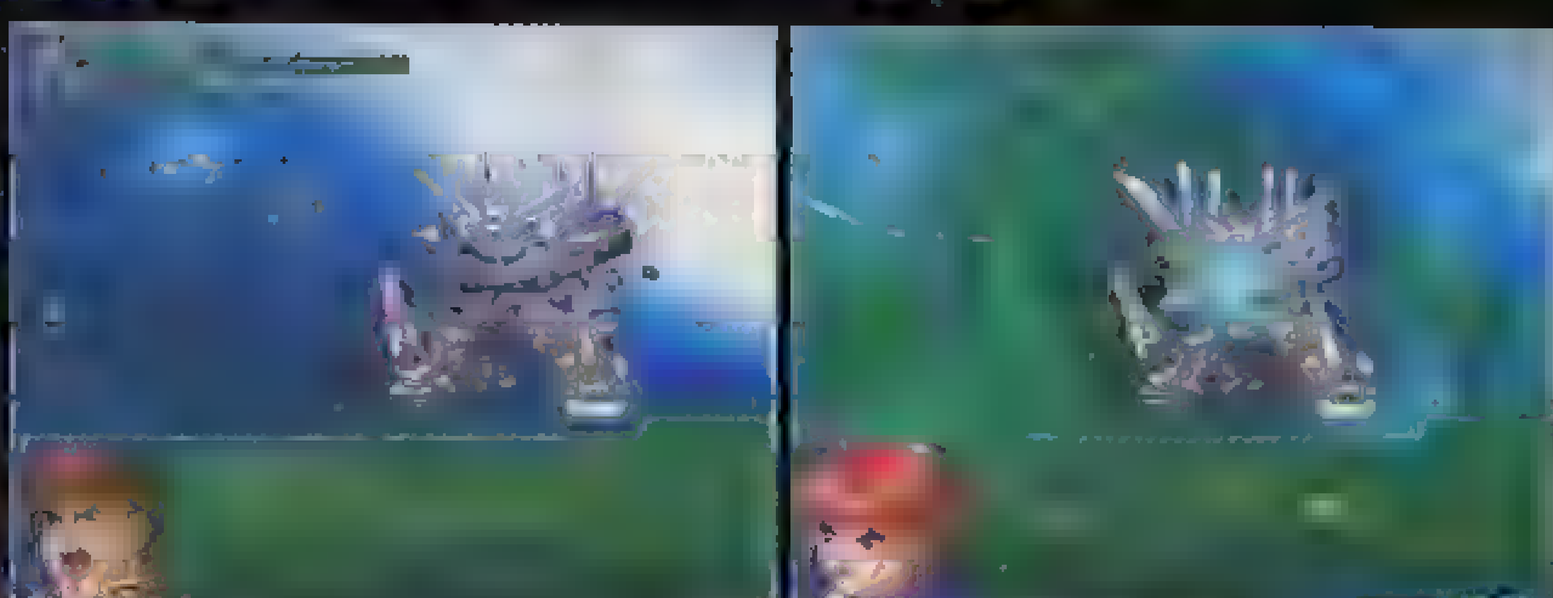
SR-01 SRX ALTERED

班普莱奥斯

机械设定：角木篮

[illegible] SRX [illegible] 并外星人超技术"EOT"的信赖度而进行的"莱奥斯计划"而制造的。已搭载了改良型的特洛尼姆引擎和T-LINK系统，由原SRX的主驾驶伊达隆圣驾驶。

天下无敌的超级机器人再次登场！



一击必杀

这次公布的图片中赫然出现了"古林舞"这个人物，并且她会作为班普莱奥斯的副机师登场，不知道剧情中会如何交待清楚《α》以来SRX小队所遇到的种种事情。

《α2》旧主人公再登场！

目前已经确认，除了S女路线的[illegible]和布里特会继续作为R女路线主人公登场外，前作《α2》另外3条路线的主人公曾伽（S主人公路线）、阿拉德和塞奥拉（R男路线）、超新星二人组（R女路线）同样会作为同伴登场，而前作中的雷切尔则会驾驶着在《OG2》中初登场的新机体DGG-XAM2"穴马"登陆本作。（目前还不确定其加入路线，不过S男路线可能性最高。）

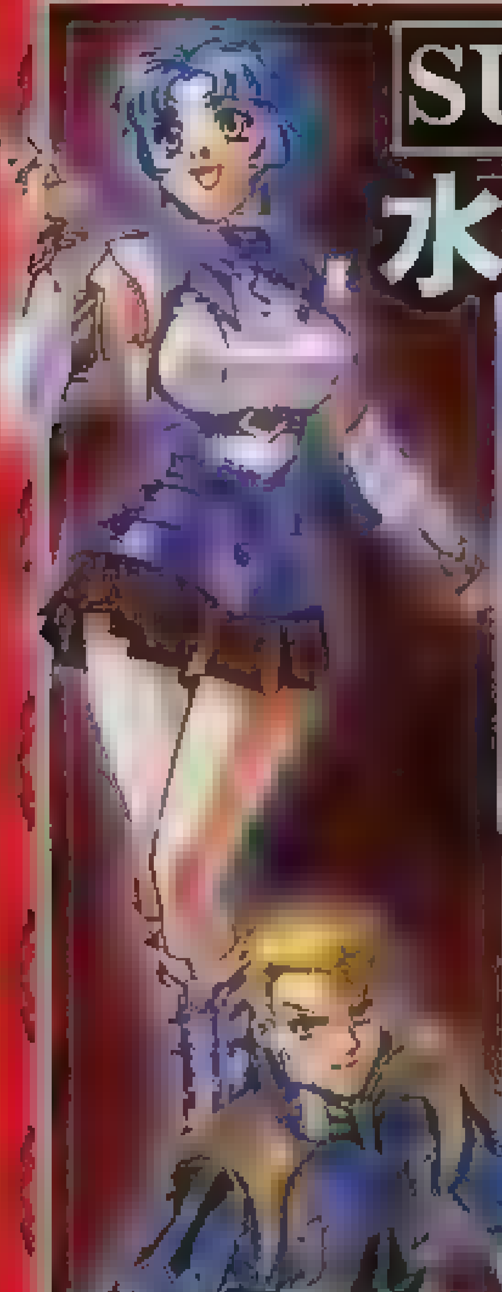


T-LINK连刃拳

©バンプレスト ©GAINAX/Project Eva. [illegible] DESIGN · KATOKI HAJIME ©創通エージェンシー [illegible] ©東映アニメーション ©東北新社 ©BANDAI ©VICTOR ©GAINAX [illegible] ©2004 Kazuma Kaneko [illegible] ©BANPRESTO 2005
www.plumbook.cn

SUPER系 女主人公

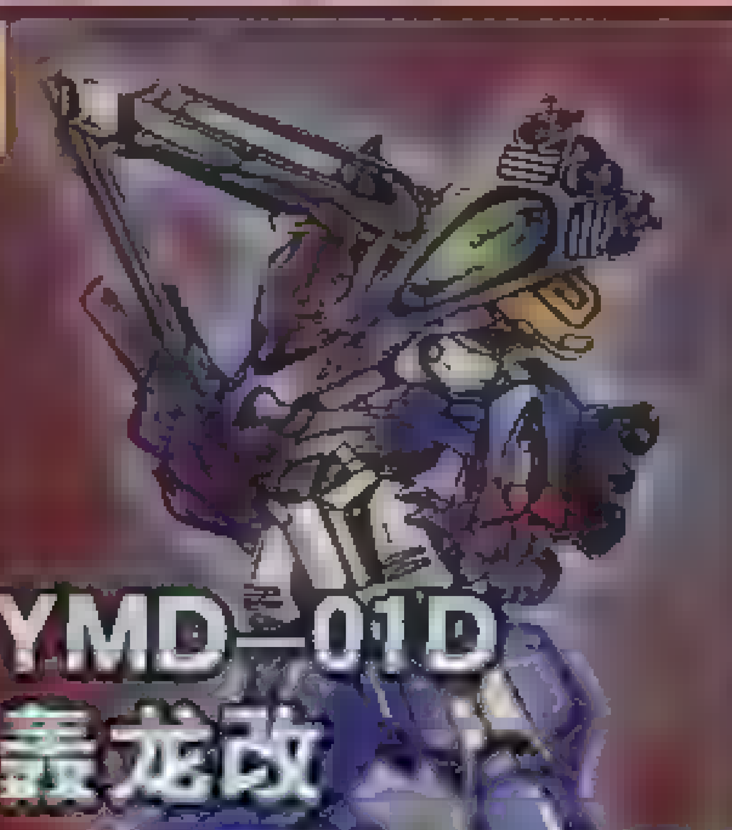
水羽楠叶



声优：[illegible]

在巴尔玛战役和封印战争中操纵超机人龙虎王进行战斗的少女，是出色的念动力者。封印战争之后留在了叁斯迈·莱希研究所继续进行超机人的研究，同时也是超机人的试飞员。





YMD-01D 轰龙改

机械设计：宫武一贵

[illegible]
[illegible]而制造出来的量产型机动兵器"钢机人（HUMACHINE）"中的一台，是对先行量产型的轰龙进行过特别调整的版本。

布鲁克林·拉克菲尔德

声优：杉田智和

楠叶的搭档兼（?）恋人，是个讲义气且做事认真的青年。同样拥有出色念动力的他，在巴尔玛战役和封印战争中驾驶着超机人虎龙王参加了战斗。他的昵称是"布星特"。



YMD-02T 雷虎改

机械设计：宫武一贵

[illegible]
[illegible]系统（念动力感知[illegible]装置）。与擅长中远距离作战的轰龙改不同的是，本机偏向于近距离的格斗战。

SUPER系 男主人公

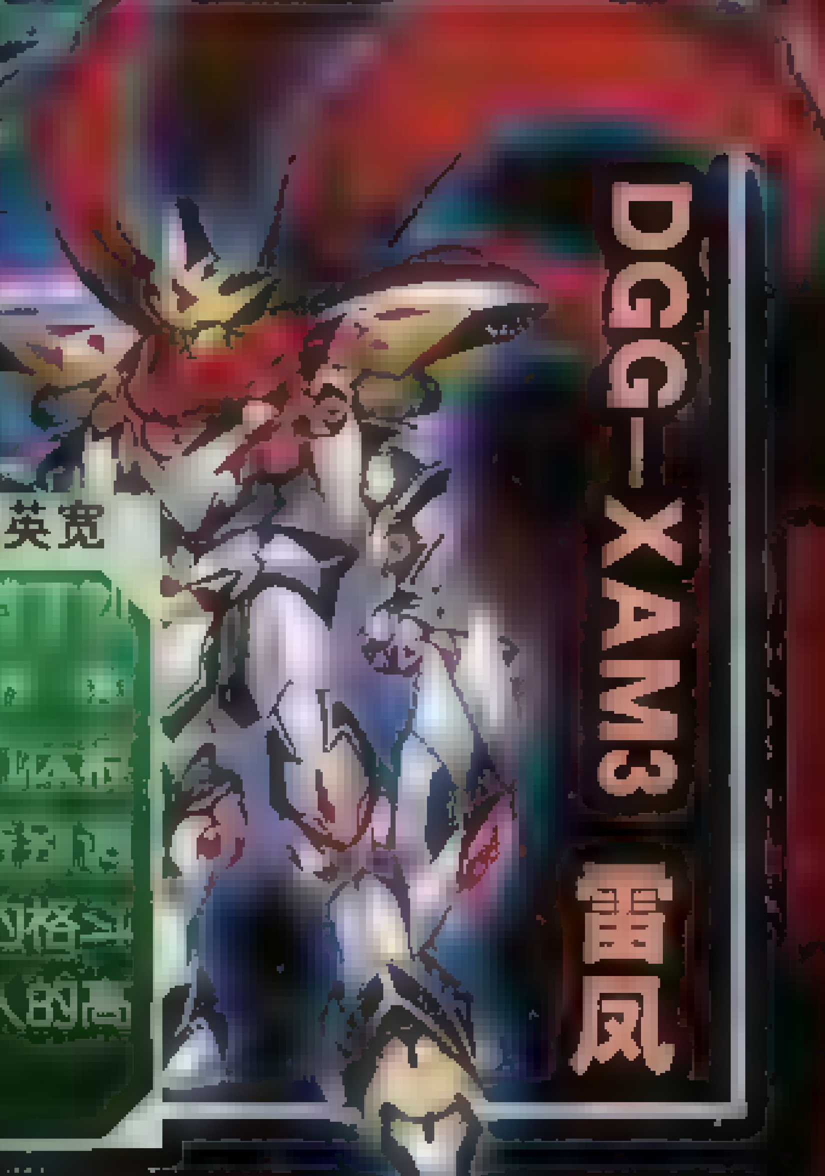
狩野东真



声优：[illegible]

通过同时做数份兼职来维持生计的民间青年。因为有着助人为乐、好打抱不平的性格，随着对发生在自己身边的战争和死亡的体验，他成为了一名拥有强烈正义感的人，不过有时候急躁过于激进是他最大的缺点。因为和神秘的敌人遭遇而偶然搭乘上了雷凤。





DGG-XAM3 雷凤

机械设计：土屋英宽

[illegible]
[illegible]东真的特性[illegible]，擅长以足技为主的格斗战，拥有对抗多种敌人的高度泛用性。

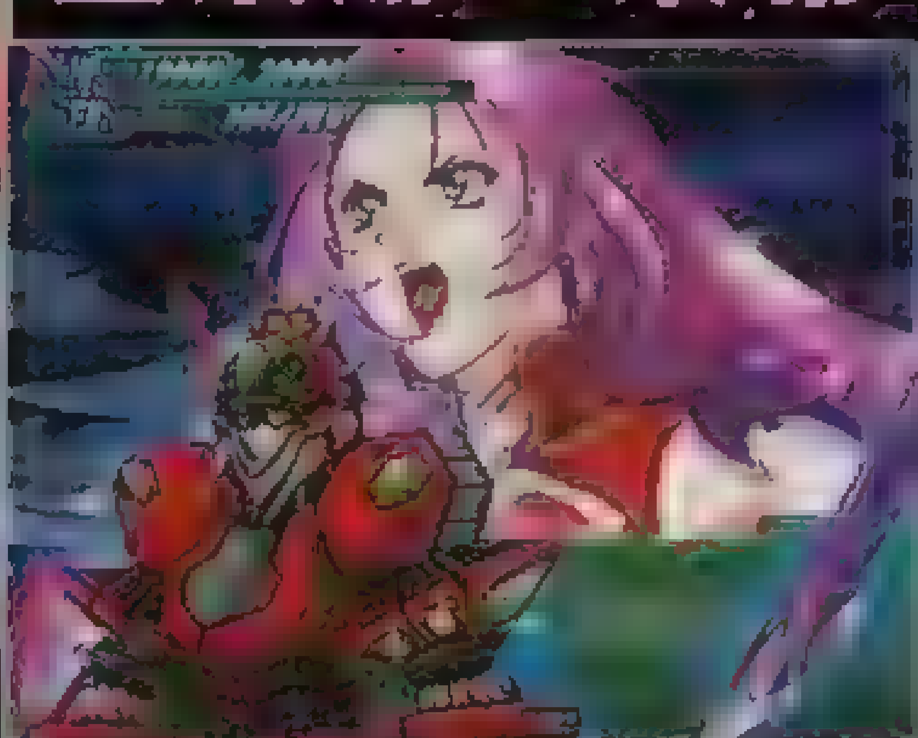
REAL系 女主人公

声优：佐藤裕子

隶属于特殊部队的原特工，和自己的机器人搭档艾尔玛一起正在追踪将自己的部队毁灭的谜之敌人。虽然平时她总是不停说着俏皮话、笑容不断，但是内心却有着坚强的意志。

塞莱娜·莱希塔尔







AS-04 AS独舞者

机械设计：藤井大诚

[illegible]
[illegible]
凭借独有的[illegible]以及[illegible]而擅长一击脱离的游击格斗战。本机体装备了可以从敌人眼前隐身的"虹光幻像"系统等多种特殊设备。



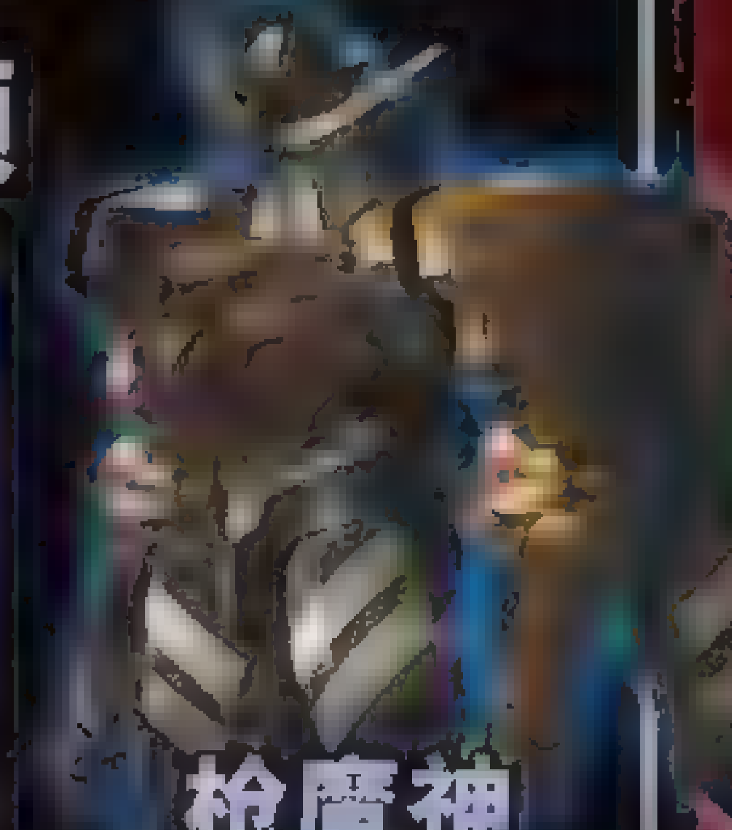
REAL系 男主人公

库乌雷·戈顿



声优：[illegible]

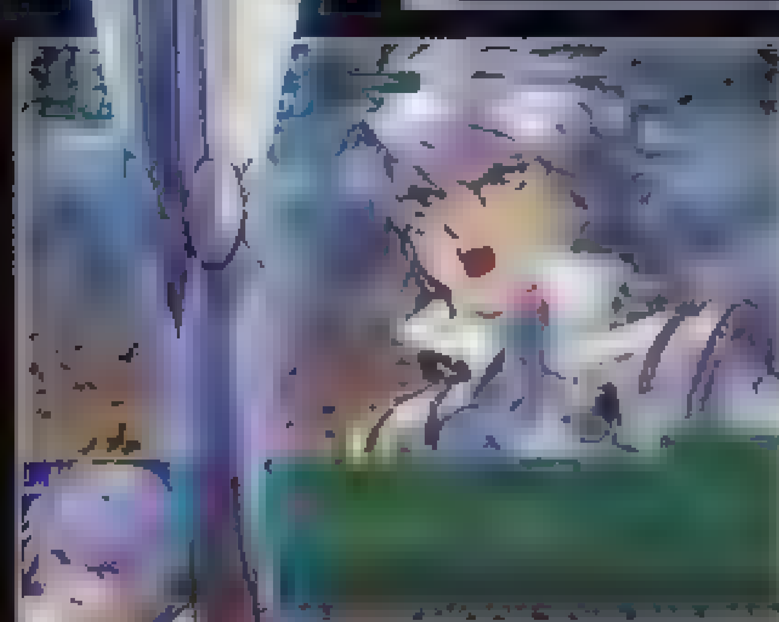
分配到布莱德·塔亚鲁号的隆德·贝尔战队旗下的地球连邦军机师。很少说话，也很少表露出明显的感情。因为在被分配到隆德·贝尔前遭遇了事故的原因，关于过去的记忆完全丧失了。



枪魔神

机械设计：金子一马

[illegible]
[illegible]本机[illegible]
[illegible]
天十[illegible]的详细情报却寥寥无几。本机的部分武器和曾经在巴尔玛战役中出现过的某台机体十分相似





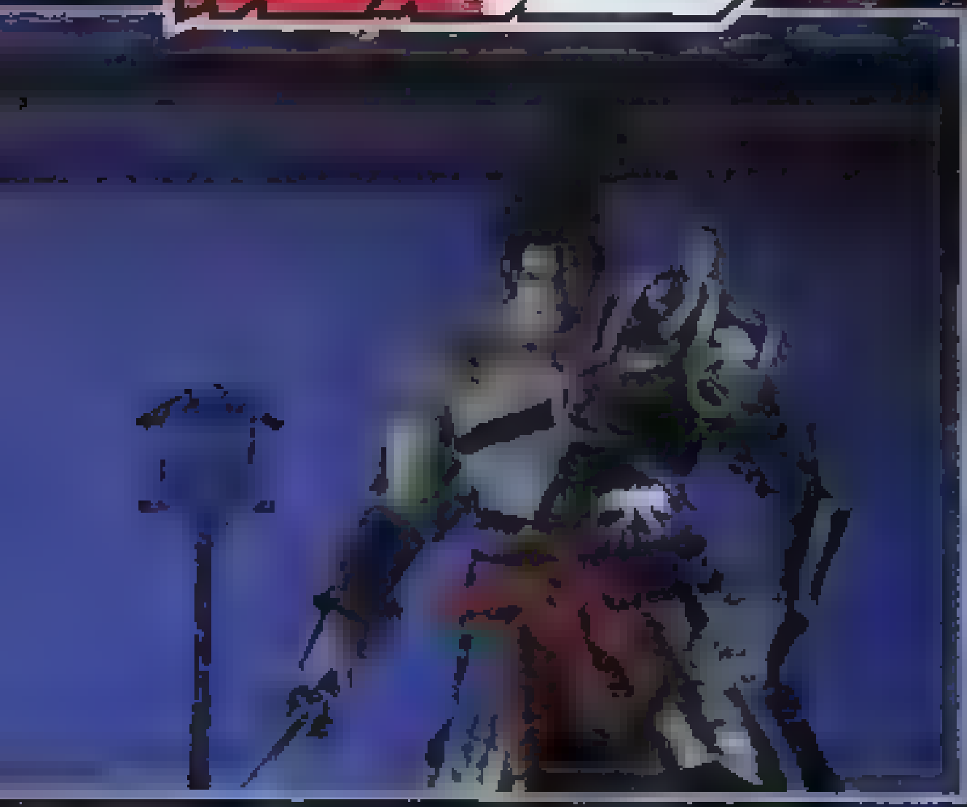
▶魔神的"枪奴"一玩过α的朋友会不会觉得这招很眼熟呢？



远距离操作武器 GUN SLAVE

狩野东真的日文原名是"トウマ カノウ" 由于只有片假名，所以目前的"狩野东真"只是音译，可能和正式的日文名字有出入。另"トウマ カノウ"直接打成日汉字可以写成"当真可能"。

3DM-SMV
www.plambook.cn





文 阿修罗

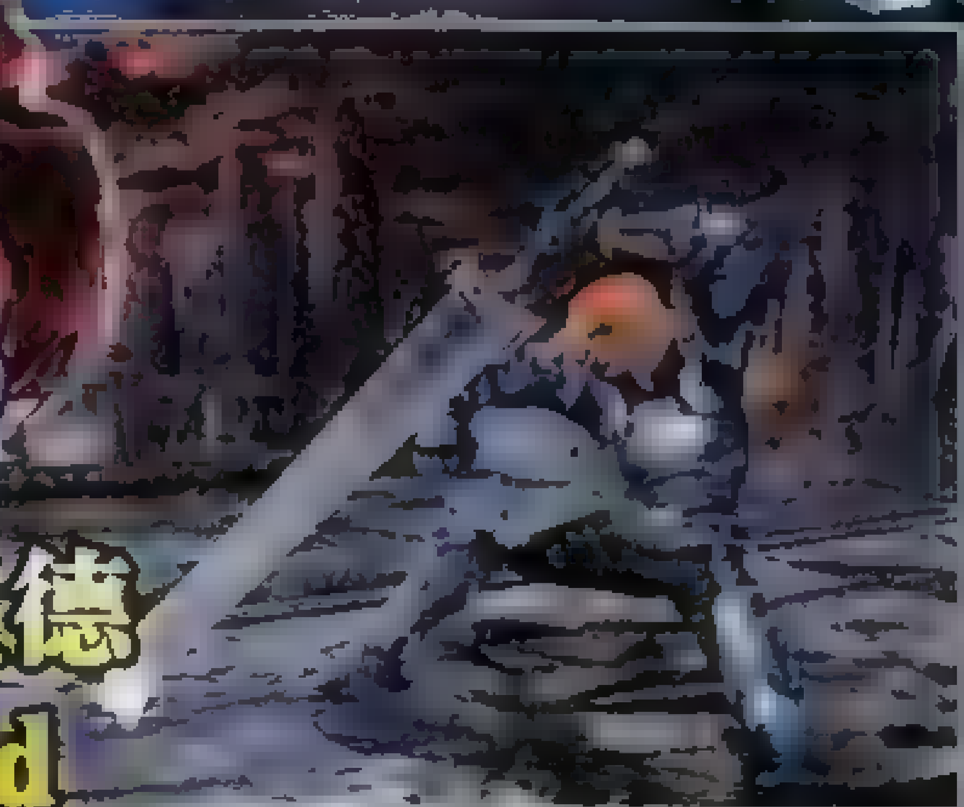
凶梦的残影

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2	SO L CAL BUR … 定2005年	日版

赎罪的流浪人



年龄：23岁
出生地：神圣罗马帝国奥佛盖参堡
身高：168cm　体重：50kg
生日：2月6日　血型：A型
使用武器：双手剑
武器名称：镇魂歌
武术流派：我流

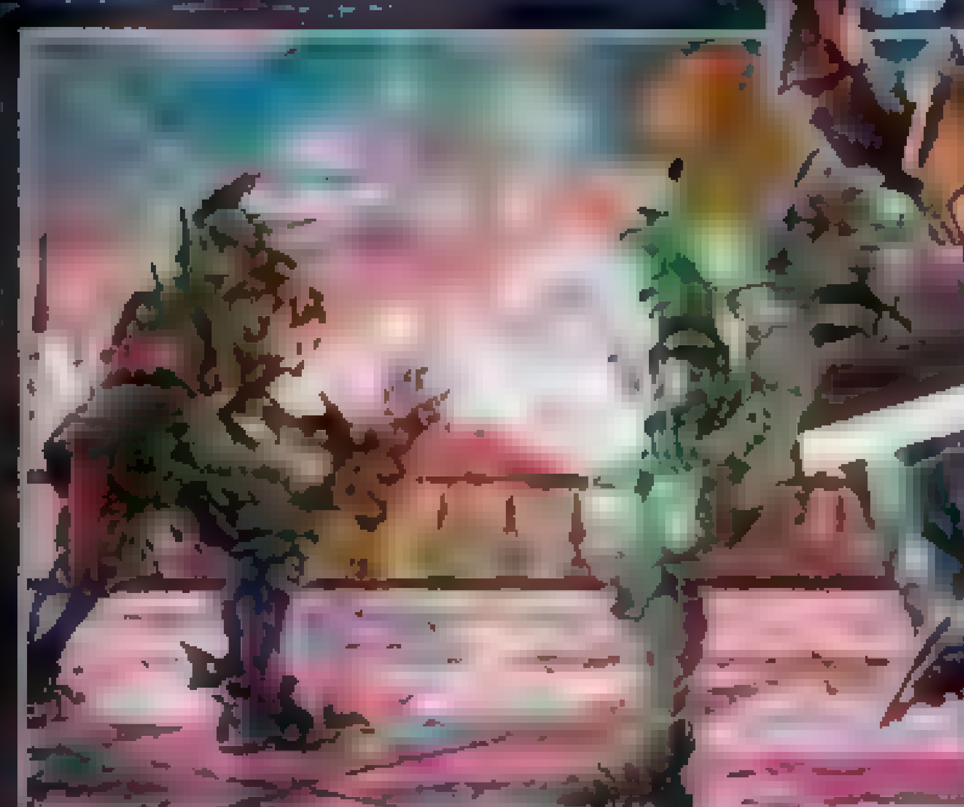


齐格弗里德 Sigfried



七年前一个少年为了让被自己杀死的父亲复活而开始寻找邪剑，他就是齐格弗里德，爱称“西格 ”。但是，当他偶然得到了邪剑之后，却成为了邪剑的俘虏，化身为令整个欧洲大陆闻风丧胆的杀人魔头“青骑士”噩梦。然而，邪剑的意志虽然强大，却也不能彻底抹杀少年作为人类的存在。在和来自法国的剑客拉斐尔决战以后，西格飞因为邪剑的中核被破坏而恢复了对自己身体的控制权，他将突然出现的灵剑刺入了邪剑之中，封印住了这把恐怖的武器。为了让别人再也无法染指邪剑，也为了替自己过去作为“青骑士”时的行为赎罪，西格飞将自己放逐到了无尽的流浪之路上。然而，他却不知道，复活的噩梦就要再一次在他的耳边咆哮……

年龄：作为邪剑从太古时代就已经存在
出生地：不明
身高：168cm　体重：96kg
生日：不明　血型：没有
使用武器：邪剑（双手剑型）
武器名称：邪剑（幻影）
武术流派：刻在铠甲深处的记忆





噩梦 Nightmare

在齐格弗里德用灵剑刺入邪剑的一瞬间，寄宿在邪剑剑身里的邪恶灵魂——可以被称为邪剑之意志的炎魔，在无人察觉的情况下逃出了邪剑的本体。当西格飞脱下噩梦的青色铠甲，带着邪剑和灵剑离开之后，邪剑的意志就附着到了这半损坏的铠甲之上。然而，这意志却无法如意地控制没有肉身的铠甲，于是它只好静静地等待机会……

终于，一个带着巨大镰刀的男人出现了。他注意到了铠甲上附着的邪气，并用神秘的交流术从邪剑的意志那里得知了一切情况。于是，这个不知来历的男人决定帮助邪剑的意志。他使用了古代的秘术，让邪剑的气和战死沙场的地灵们凭依到了这恐怖的铠甲之上，让邪剑的意志获得了一个实际存在却又虚无缥渺的新躯壳！在某种意义上，这也是邪剑第一个能够“亲自”接触世界的机会。凭借这个躯壳以及刻在铠甲中的记忆，邪剑自己取代西格飞成为了恐怖的“青骑士”，它要让这世界再度掀起腥风血雨！

新场地介绍

欧律狄刻神殿·众神之门

供奉煅冶神赫菲斯托斯的神殿在系列各作中都会作为索菲蒂娅姐妹的主场出现，不过每一次主场的位置都会略有变化，有时候是登山道，有时候是回廊，而这一次的位置则选在了众神之门。

位于群山之巅、云海之上的欧律狄刻神殿总是给人一种集庄严肃穆和神秘于一身的感觉。这次的场地布局和前作很接近——三面靠墙，一面悬崖，一般情况下应该不容易在战斗中RING OUT（落出场外）。





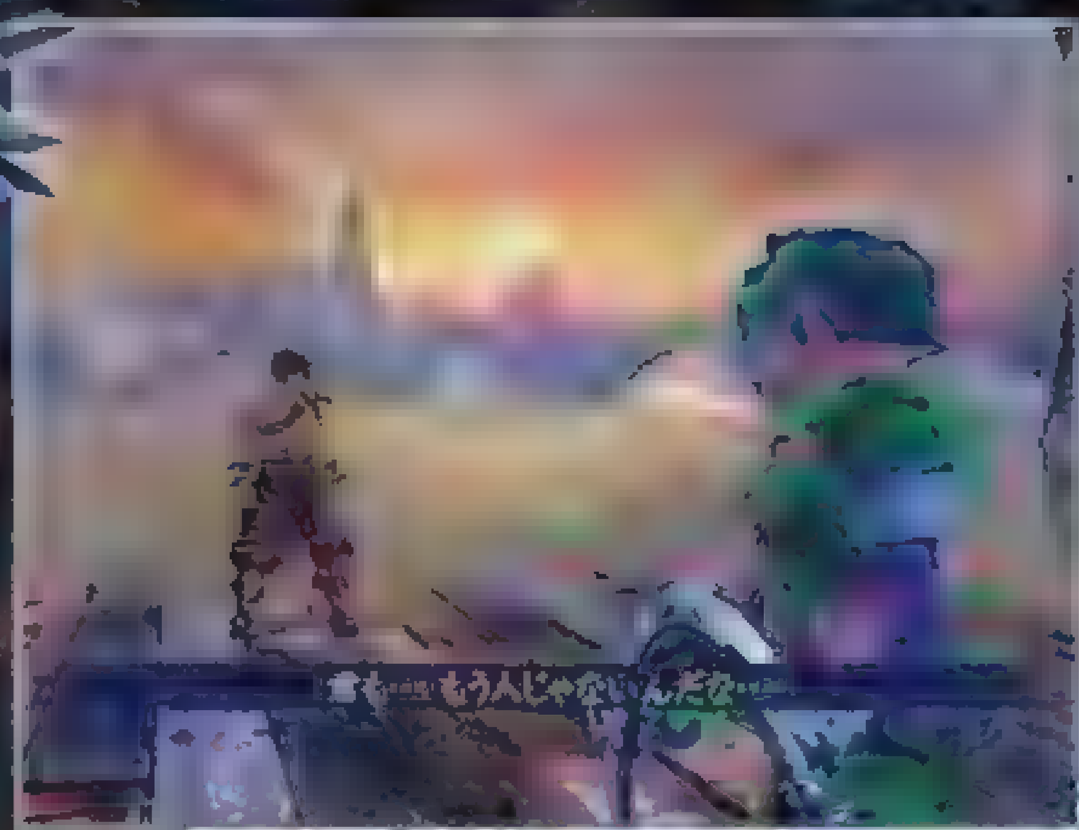
©1995 1998 2002 2003 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
3DM SMV
www.plumbook.cn



红莲之净火

齐里克
Kilik

年龄：23岁
出生地：不明（在明帝国的真行山临胜寺长大）
身高：167cm　体重：63kg
生日：2月9日　血型：A型
使用武器：棍
武器名称：灭法棍
武术流派：真行山临胜寺棍法真传



在寻找邪剑的旅途中，齐里克（本刊原译作“柯里克”）败给了一个手持巨大镰刀的神秘男子。当他从昏迷中醒来的时候，发现自己已经躺在了剑圣师傅的小庙中了——是与他一起旅行的柴香华将他送回到这里来的。但是，齐里克一直随身携带的末法镜碎片却失去了踪影。齐里克开始在心中埋怨起自己的无能。察觉到了齐里克内心想法的剑圣静静地将下一个修行的目标告诉了齐里克，那就是将邪恶化的剑圣本人打倒。

经过3个月的修行，齐里克终于成功地在击中剑圣的同时将净化之力打入了他的体内。于是，剑圣将新的末法镜碎片交给了齐里克，并且让他再度前往西方寻找邪剑的下落。而与此同时，齐里克的心中还挂念着一个对他很重要的人——香华……

无垢的风之行踪



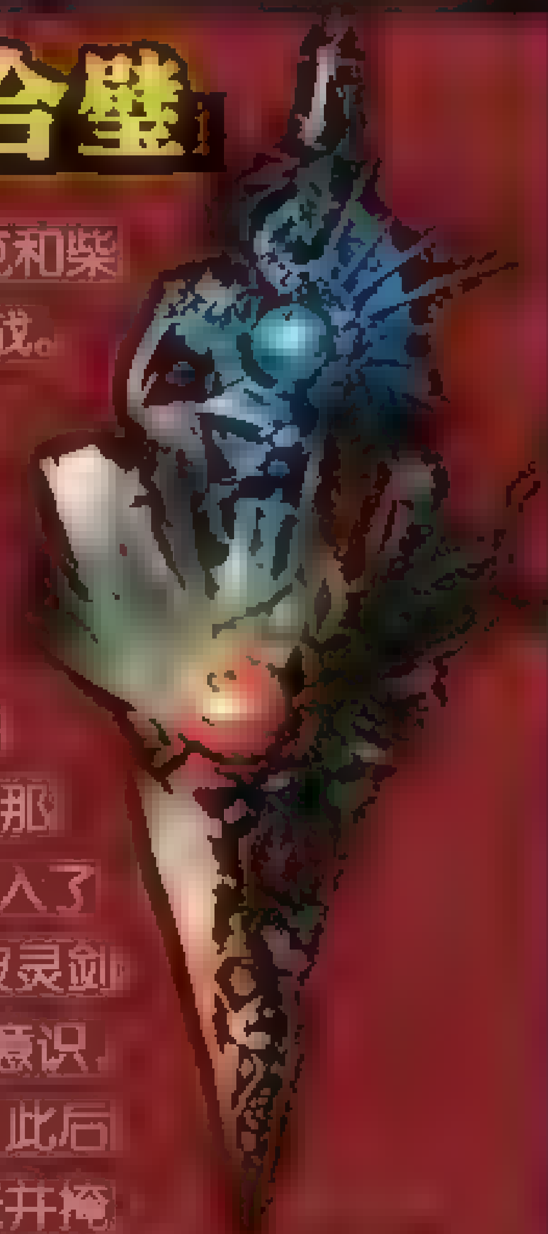
塔利姆
Talim

塔利姆追寻着随风传播的邪气，来到了隐藏着邪气之源的山岳地带。在这里她找到了一间住着了小孩子的木垒小屋。为了替一个会从身体里散发出邪气的少年看病，塔利姆停下了脚步。起初，少年并不肯接受深度的治疗。但是在寄宿于小屋的洪润星的劝说下，少年终于答应了塔利姆的治疗方案，并奇迹般地完全康复了。

在治疗的过程中，塔利姆在微风吹往的遥远西方看见了一柄美丽的神剑。见此情形，她的心中莫名地感到了一阵温暖。在孩子们的道谢声中，塔利姆再度开始了西行之旅。

年龄：15岁
出生地：东南亚　侍奉风神的部落
身高：144cm　体重：42kg
生日：6月15日　血型：不明
使用武器：双刃拐一对
武器名称：洛卡·鲁哈·希·萨利卡
武术流派：侍奉风神的奉纳剑舞

KEYWORD 双剑合璧

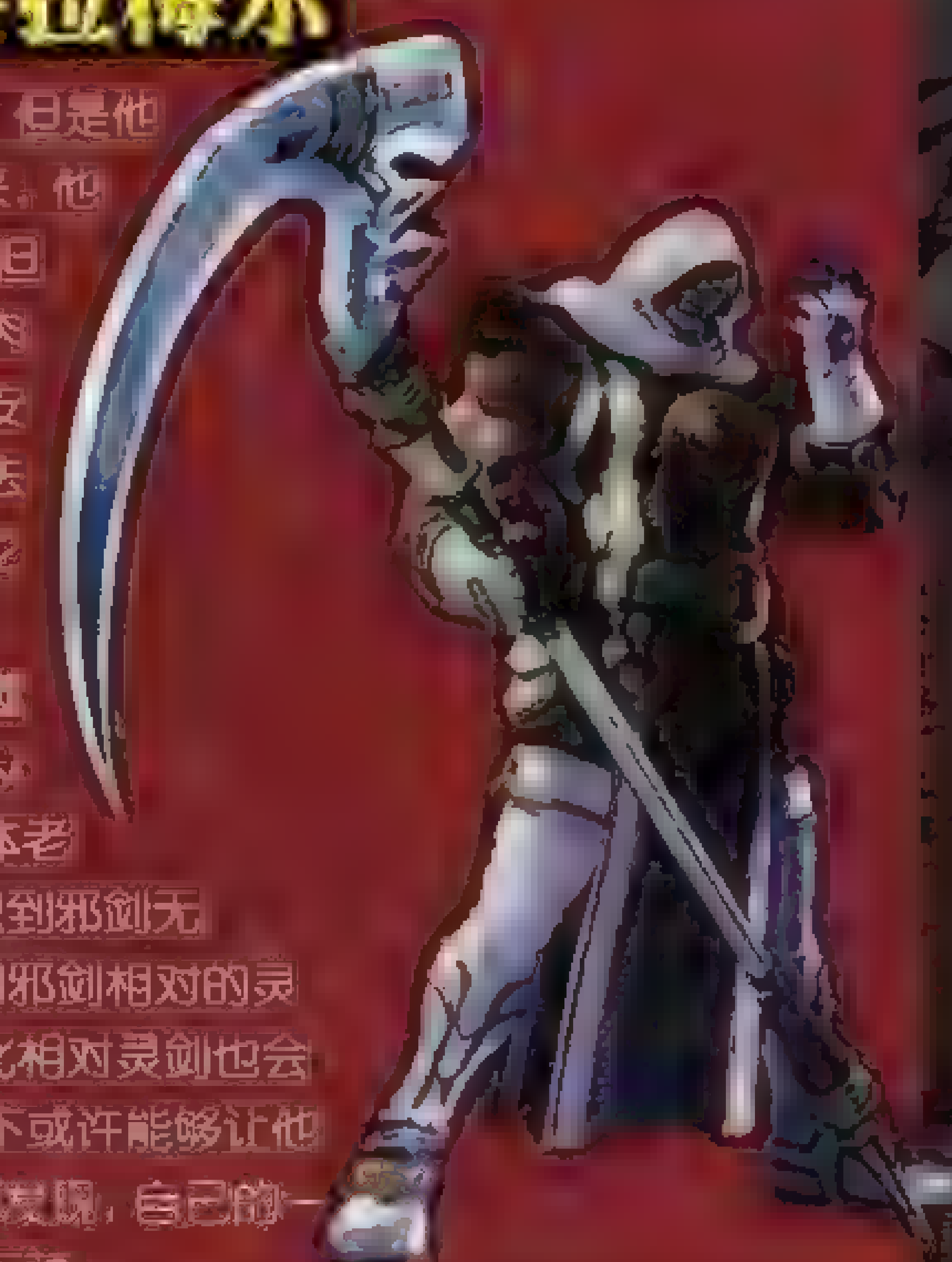


在初代《灵魂能力》的最后，齐里克和柴香华进入邪剑所制造的异空间与噩梦决战。他们在临胜寺三宝——护法剑（灵剑）、末法镜和灭法棍的帮助下击败了被邪剑控制的噩梦。这一战中，能够净化邪气的末法镜破碎了。为了让异空间里的邪气不散布到人类世界里，灵剑在把齐里克和柴香华送出异空间后就留在那里。不过最后它却因为邪气的侵蚀而进入了休眠状态。另一方面，因为邪剑的邪气被灵剑封印住了，齐格弗里德暂时恢复了自我意识，但是他却将邪剑的本体带出了异空间。此后的数年间，残留在本体的邪气再度膨胀并掩盖了齐格弗里德的意识，于是“青骑士”噩梦又一次出现了。



到了《灵魂能力 II》，企图用邪剑的力量来粉碎贵族社会的拉斐尔发现了噩梦的藏身地，并和他展开了一场殊死决战。最后，噩梦取得了战斗的胜利。然而，就在他要举剑杀死拉斐尔的一瞬间，齐格弗里德的意识突然复苏并和邪剑的意志在体内展开了对抗。拉斐尔趁机破坏了邪剑的中核——邪眼，然后匆匆逃离了战场。由于中核被破坏，邪剑的意志一时间散了开去，齐格弗里德恢复了对身体的控制权。这时，已经沉睡了4年的灵剑突然出现在他的面前。他仿佛得到了启示一般，抓起灵剑刺入了邪剑的剑身。两把神剑的力量相互冲突，双双陷入了沉默的状态。这就形成了双剑合璧的姿态。

KEYWORD 扎萨拉梅尔



扎萨拉梅尔本是守护灵剑一族的后人，但是他却因为企图霸占灵剑而被族人所驱逐。后来，他学会了转生的秘术，获得了永远的生命。但是，永生的代价是他必须忍受每次转生时肉体被粉碎的那种虚无感——他永远也无法安乐地死去。随着转生次数的增加，他逐渐失去了永生带来的快感，只剩下无法摆脱轮回之环的痛苦。

为了寻找解脱，他曾经试图让邪剑吞噬掉自己的灵魂，想借助邪剑的力量将自己从永生的枷锁中解脱出来。但是随着他的肉体老化而被邪剑舍弃，他再一次转生了……意识到邪剑无法实现的愿望以后，扎萨拉梅尔又想到了和邪剑相对的灵剑。他盘算着让邪剑的力量达到顶峰，与此相对灵剑也会拥有无上的力量。在两种相反力量的作用下或许能够让他得到解脱。然而，当他返回自己的故乡时却发现，自己的一族早就离开了定居地，灵剑也随之失去了下落。

这次转生之后，扎萨拉梅尔通过邪精事件和噩梦在欧洲大陆引起的虐杀而发现了邪剑的下落，同时也得知了灵剑重新出现的消息。但是分为两柄的邪剑一柄遭到了完全的破坏，另一柄也被灵剑所封印，而封印邪剑的灵剑也同时因为邪气的侵蚀而失去了力量……这样就无法实现扎萨拉梅尔的愿望了。

他试图将邪剑复活，感应到邪剑的灵剑也一定会再度恢复灵力。对此，他把失去了本体的邪剑之邪气封在了“青骑士”噩梦所留下的铠甲中，通过帮助噩梦来提升邪剑的力量。同时，他不断散布关于恢复了自我意志、将邪剑和灵剑的本体带走的齐格弗里德的谣言，使过去曾经被“青骑士”打败过的人都去找西格弗报仇，想以此动摇西格弗的精神好让邪剑的邪气能够再度控制他。

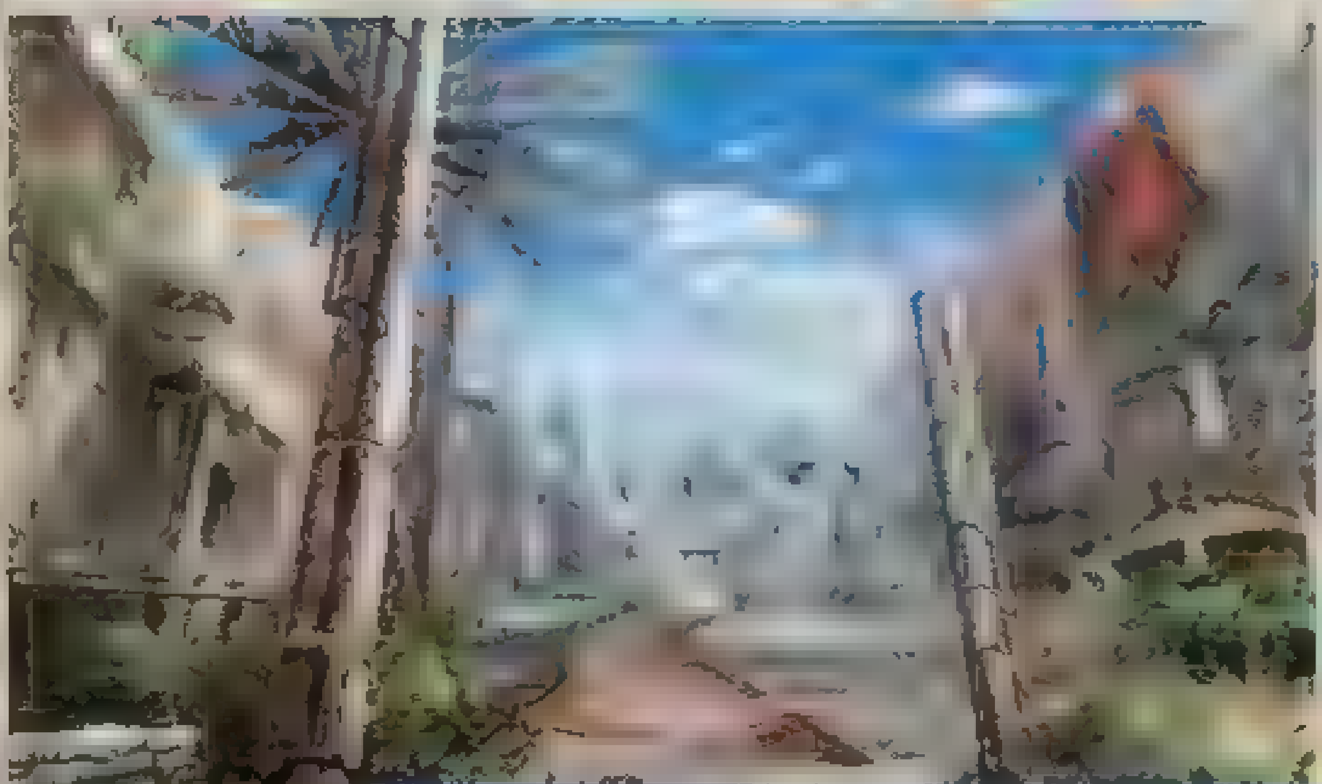
扎萨拉梅尔所做的一切，其实都只是为了让自己得到一个真正的死亡而已。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MONSTER HUNTER 2

文 猫太

前面为大家介绍了Bandai的一款单机版网络RPG《.hack》的新作情报，接下来为大家介绍另外两款Capcom公司的真正的网络RPG新作——PS2的《怪物猎人2》和PSP的《怪物猎人P》。《怪物猎人》这款杰出的网络RPG在诞生时并没有过于庞大的宣传，甚至在宣传时所公布的人设和角色等资料也没能吸引到太多玩家的眼球。但其出色的原始世界观设定、重型却显得华丽的角色装备，与庞大的巨型怪物战斗时的





怪物猎人2 | Capcom | A·RPG
PS2 | Monster Hunter 2 | 发售日未定 | 日版

迈向全新的

开发者访谈 2

关键词 2 体验猎人们的美妙生活

田中刚 《怪物猎人2》和《P》的监督。曾经参与过《怪物猎人》、《鬼泣2》和《鬼泣3》的制作。最近似乎热衷于帮藤冈找老婆。



藤冈要 《怪物猎人2》的制作者，过去两作也参与过制作。本身是一名设计人员，对画面方面有独特的见解。喜欢的女性类型是……

——可以简单介绍一下《怪物猎人2》的内容吗？

藤冈要（以下简称藤冈）■游戏的中心是要回归原点。我们会从《怪物猎人》和《怪物猎人G》中重要的动作部分转换成重视猎人生活的部分。这会让游戏的世界观更浓厚。

田中刚（以下简称田中）■当然，我们也会在原作的前提下再提高系统的丰富度。比如说Online模式，既然PSP上难以实现，那么我们会把它放在《怪物猎人2》上。

——能体验猎人生活的要点是什么？

藤冈■我们会强化玩家与玩家或玩家与NPC间的联系。这次我们还会导入"时间流逝"系统，根据不同的时间，游戏的景色和NPC的行动也会发生变化。

——会影响游戏的什么部分？

藤冈■NPC的说话内容、平时的行动、所有区域的昼夜变化和怪物的生态系统等部分都会发生变化。

——有时间也会有季节吗？

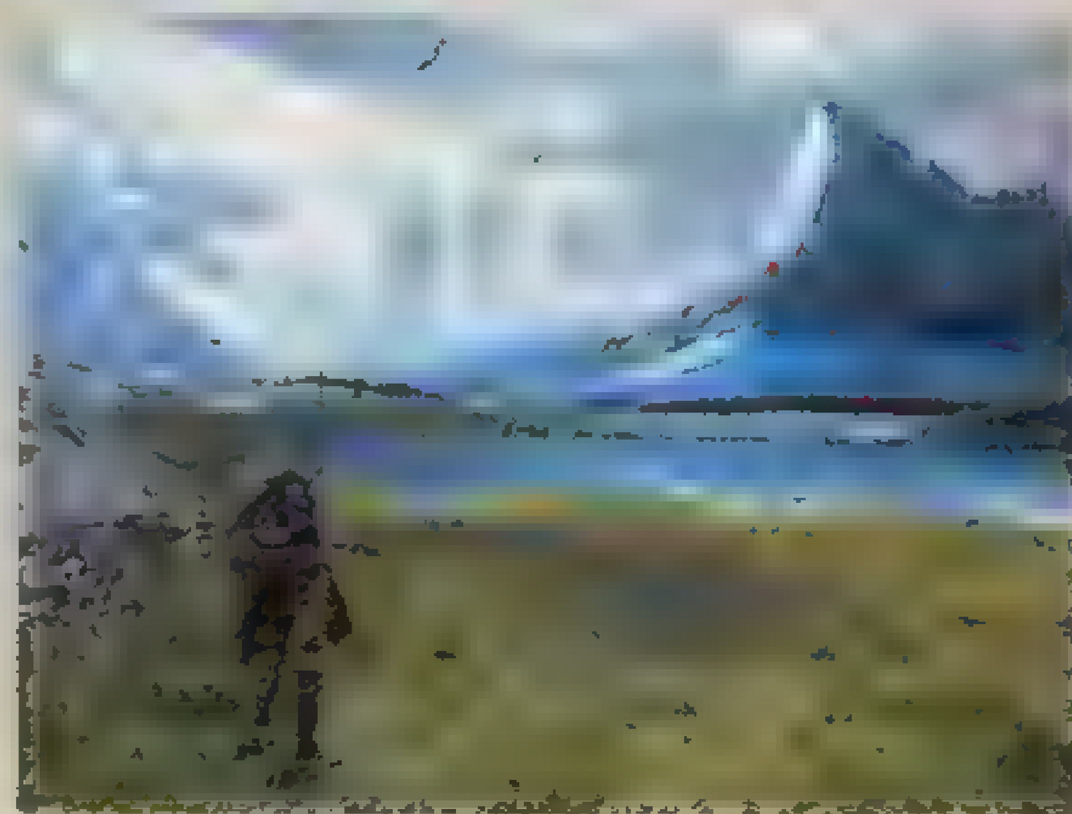
田中■虽然表现不了四季的变化，但这也可以表现出不同时期的变化。

——不同时间会对玩家造成不一样的拘束吗？尤其是Online模式。

田中■我们不会增加这种"不是适当时间就不能做"的事。时间流逝系统只是希望玩家能体验到更有猎人生活感的游戏。

藤冈■其实这种拘束玩家的要素也并非只有坏处。有很多玩家不想拼命地完成任务，于是便希望探索这个游戏的更深一面。这也是我们制作的目的。

——前作的Online模式占了主要部分，新作也是吗？



▲根据昼夜和天气的情况，游戏的景色会发生巨大的变化，这也是新作引人入胜的地方之一。

藤冈■虽然单机模式也需要强化，但我们还是希望以Online模式为主。

——有什么新要素吗？

田中■现在还不能公开细节。是一种会随着时间段让大家的欲望产生变化的系统。

藤冈■比如说，有10000人登入了游戏中，尽管他们在不在一起，但玩家们也会有一种这10000人同时存在于这个世界上感觉。

——会像《怪物猎人G》那样增加新武器类型吗？

田中■我只能告诉你，那个新武器会发出十分悦耳的声音。

——防具的类型也会增加吗？

藤冈■我们在制作《怪物猎人G》时曾经改变了技能系统，现在看来需要重新组合一下才能决定这部分。

——发售日是什么时候？

田中■大概是《怪物猎人P》发售后不久吧！

极具个性的住民

正如两位制作者所言，本作为了要让玩家能与NPC得到更好的交流，因此把所有住民的形象都设计得十分有特色。酒场的含羞女孩、武器工房的老婆婆、喜欢亲力亲为的村长等，所有角色都给人耳目一新的感觉。这样玩家在购买物品或锻造武器时就不用老对着一些像大众脸般的呆板角色了。



武器工房的老婆婆
使用红莲石的锤子锻造强力的武器，最喜欢高级的材料。

服务员
其实她在前作也有登场的，只不过形象不太一样而已。

村长
为了要尽快复兴村子，他请求玩家尽全力帮助他。



▲以体验猎人生活为主题的本作当然少不了超庞大的世界观，所以本作会增加大量的新场景。



新怪物登场！

©CAPCOM CO.,LTD.2004,2005 ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED

www.plumbook.cn

真实感让所有看过宣传影像的玩家惊叹不已。连同今年年初推出的《怪物猎人G》，两作的销量已超过40万大关，加上网络上的十多万用户，可以说本作在家用机的网络游戏中已经取得了极大的成功。在今年E3的Capcom展台上，我们看到了PSP《怪物猎人P》的身影，其实在另一方面，PS2上《怪物猎人2》也正式在日本曝险。下面将结合两位制作者的访谈，为大家介绍两款新作的各自魅力。

MONSTER HUNTER PORTABLE

怪物猎人 P	Capcom	A・RPG
PSP Monster Hunter Portable	预定 2005 年	日版
人	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		



狩猎世界——开发者访谈

——什么时候着手开发的?

田中刚(以下简称田中)■虽然在PSP推出前已经考虑过，但实际开发是从2005初，发售时间也应该会在年内。



▲PSP宽屏的让游戏的画面更有魄力。让人无法分辨与PS2版的分别。

——光是看图片就知道是以《G》为蓝本呢!

田中■是的。虽然当初考虑过以初代为蓝本，但后来因为要顾及到会与《怪物猎人2》联动，所以选择了更完美的《G》。

藤冈要(以下简称藤冈)■通过PSP的无线通信可以实现最大4人联动，也是为了新模式"アドホックモード"。

——和《怪物猎人》与《怪物猎人G》那样，重视通信机能吗?

田中■通信机能的确是相当重要，但提出"应重视单机模式"的玩家似乎也不少。虽然系列的制作理念是"独乐乐不如众乐乐"，毕竟PSP给予玩家的个人时间比较多，所以我们要把单机部分占的比重提高。

——那系统上会有变化吗?

藤冈■不会，但在平衡性上会得到重大的调整。

田中■毕竟这是一款掌机游戏，我们希望玩家能玩得更轻松一点。

——任务数量和内容上会有变化吗?

田中■任务的数量基本上和《怪物猎人G》是一致的。但是要考虑到以单机模式为主的话，我们将会缩短某些任务的完成时间和难度。

藤冈■以单机模式为中心，然后想联机时也可以联机玩，这就是区别于前两作的地方。我们将会把内容的架构调整至最合适的状态。

——会不会因为PSP的不同操作导致与《怪物猎人2》发生[illegible]?

田中■在游戏中可以选择以往的操作模式或是PSP独特的操作模式。

——角色创造的建模也更换了，会让更多[illegible]?

田中■那当然！其实玩家们可以把《怪物猎人P》与家用机上的系列作品区分开来，因为你将会在不同的作品上找到不一样的乐趣。可以说，《怪物猎人P》也许会拥有更多的开发余地。



◀最大4人联机让国内的玩家一尝合作对付庞大怪物的爽快感。

以《怪物猎人G》为中心

自PSP发售以来，很多玩家都在埋怨厂商只单纯地移植PS时代的作品，以PSP那强大的掌机机能，应该还能创造出更多让人振奋的游戏。于是，Capcom便担负起这个责任，把在PS2上画面引以为荣的《怪物猎人》移植至PSP上。当然，移植的版本会以今年年初发售的资料版《怪物猎人G》为主，也就是说，双剑和训练场的设定依然健在。(也有不少玩家是为了"双剑"才提起对《怪物猎人G》的兴趣，包括猫猫在内。)



▲[illegible]

艾鲁的厨房

在前两作的《怪物猎人》中，玩家可以通过摄取食物变动自己的能力状态，但此形式只能在Online模式中才能实现。变成了以单机为主的本作，当然也要把此形式保留下来，因此游戏中可爱的猫型怪物艾鲁便戴起了厨师帽子，为玩家烹调出各种美味的食物，改变玩家角色的能力状态。除了实用外，看着小猫们在手忙脚乱地做菜时的样子也能让紧张战斗的玩家会心一笑哦!

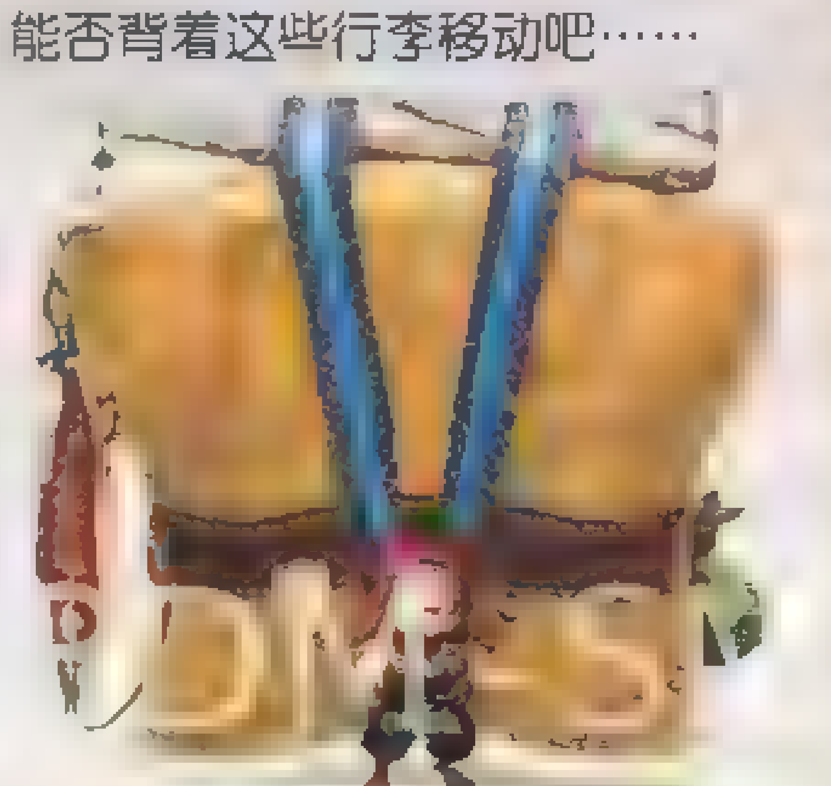




▲其实在《怪物猎人G》的Opening当中，我们已经得知艾鲁是助手类的怪物。

联动的关键角色——老婆婆

既然是同时宣布的作品，那么两者可以联动也成为了理所当然的事情。自古以来，不同机种之间的联动方式有很多种，但这些方式几乎都需要一种"媒介"来实现。GBA版《牧场物语》和NGC版《牧场物语 美妙人生》的联动方式就是利用了妖精们的传递实现部分角色资料的互换，那么这次的《怪物猎人2》与《怪物猎人P》之间要通过什么样的媒介实现联动呢？正确答案就旁边的这位老婆婆了。这位身材幼小但却背着一个体型比自己大数倍行李的老婆婆似乎是一位移动商人，那么玩家在两个机种上难道要把武器卖给这位老婆婆，然后在另一机种上购买吗？但估计玩家在看到老婆婆的设定画后想到的问题是她究竟能否背着这些行李移动吧……



关键词 『G』与互动带来的乐趣

www.plumbook.c

捉猴啦 3	SCE	ACT
PS2 サルゲッチュ3	2006年[illegible]月14日	[illegible]
繁体中文版8月18日发售		对象玩家年龄未定

文 多边形

サルゲッチュ3

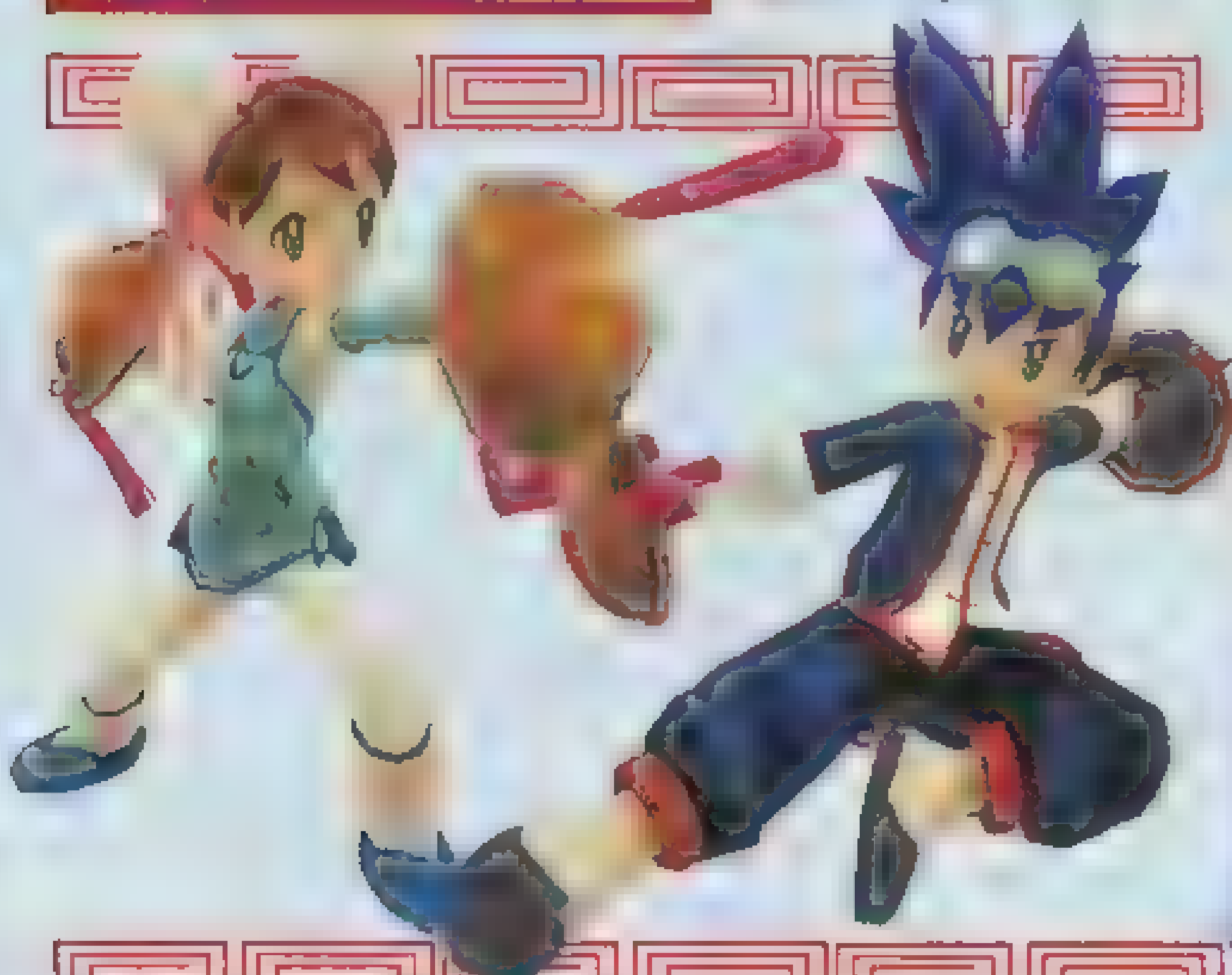


《捉猴啦 3》又有最新情报公开了！前次情报中，曾公布了本作主角将拥有变身系统，而从这次公开的情报中居然看到了“中国功夫”装，还真是有些意外呢！不过这次公开的情报的重点在于本作的终极隐藏迷你游戏，那是什么呢？请赶快往下看吧！

另外SCE已经公布本作即将发售中文版！真是令人大期待啊！

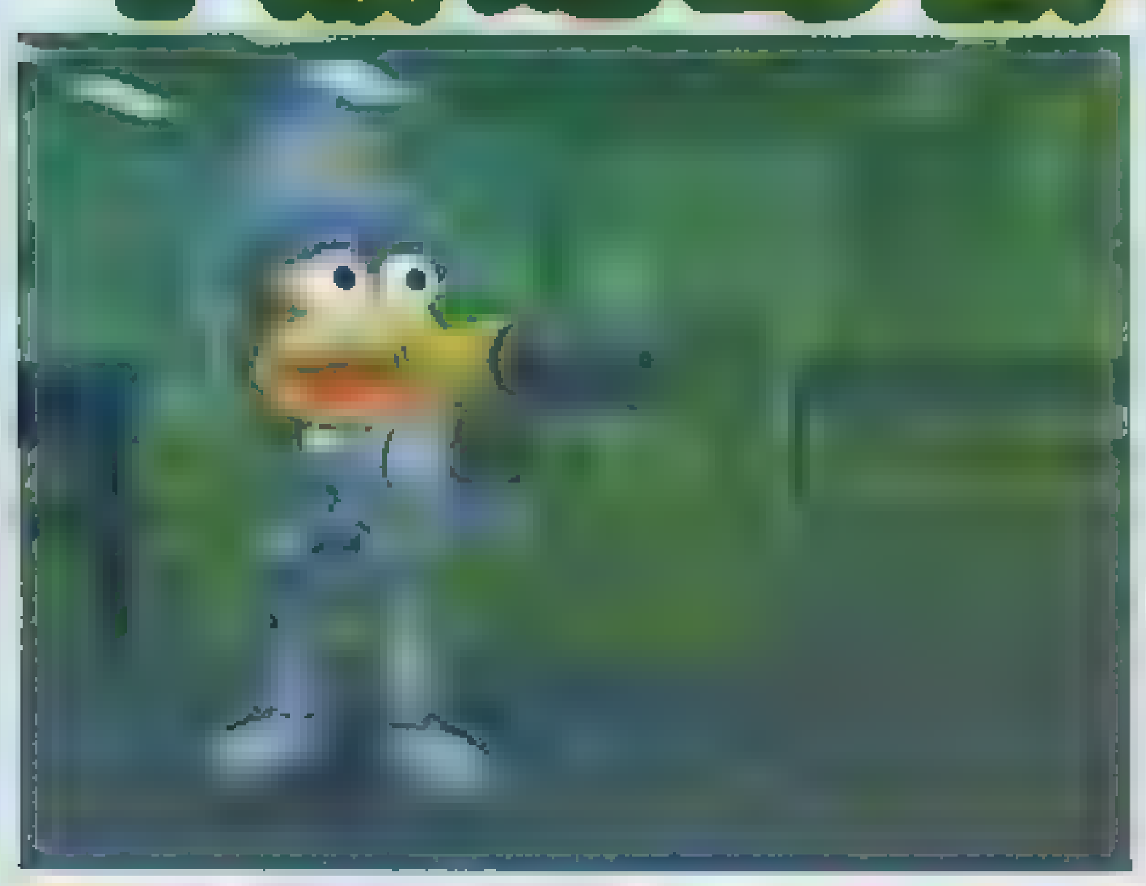
用中国功夫来抓住这些哔波猴吧！

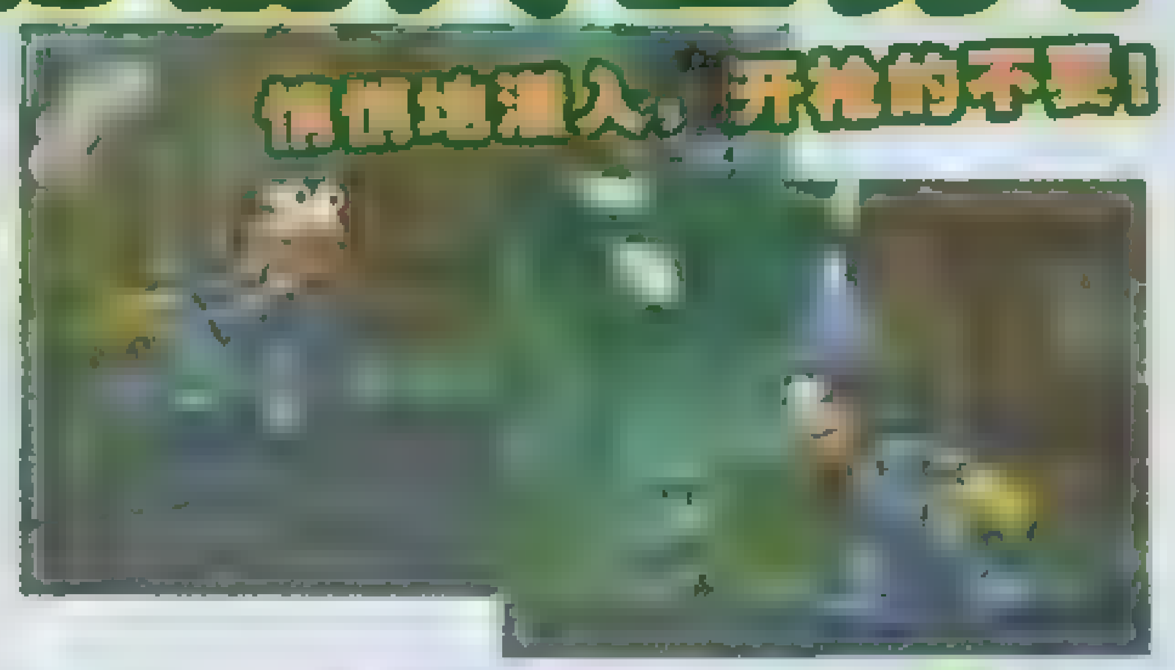
这就是本作两名主角的中国功夫装，很有中国特色哦，只是这手中的武器怎么像两个钢盔一样……





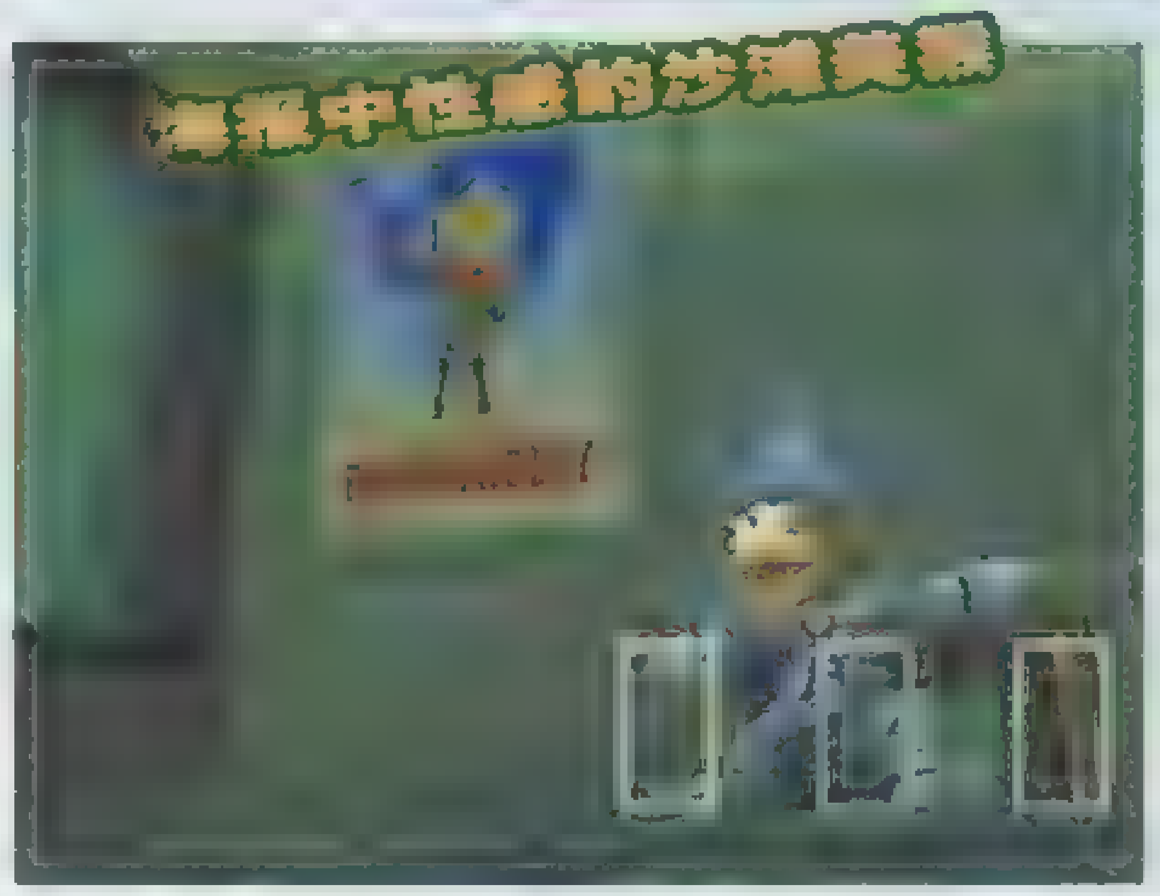
哔波蛇的极秘潜入任务！





我就是传说中的Pipo Snake
拯救世界的使命就交给我吧！

其实说起来，《捉猴啦》和《潜龙谍影》还真有个共同点，那就是都强调悄悄地干掉（抓住）敌人，所以在这个迷你游戏中，可以说是汇集了这两个游戏不同的潜入感觉，那么到底游戏中如何表现呢？还是让我们看图解馋吧。



潜猴谍影 蛇之大逃亡

什么！这次的隐藏模式居然是《潜龙谍影》新作吗？不是不是，仔细看看标题，《Mesal Gear Solid》……哦，原来是《潜猴谍影》（注：将原文Metal中的T换成S，而sal的日文サル便是猴子的意思），这些哔波猴们在《MGS3》里客串过一把之后，可能还觉得不过瘾，干脆自己来玩一次潜入游戏吧！而这次“哔波蛇”的任务，是要夺回100亿支香蕉……



▲不仔细看，还真被标题骗过去了。

©Sony Computer Entertainment Inc.
©1987 2005 KONAMI



文 卡伦

露娜 创世纪	MMV GameArts	RPG
NDS	2005年8月25日	日版

1992年6月26日，“《露娜》系列”的第一作《银色之星》于MD－CD上发售。
1994年12月22日，《露娜 永恒之蓝》同样发售在了MD－CD之上。

在之后的几年中，这两部作品又分别被移植到了SS与PS上，并获得了极大的好评。而《露娜》这一系列也以其曲折动人的剧情、悠扬悦耳的音乐以及简洁明快的战斗系统而深入人心，并被誉为是“感动了100万人的RPG”。可惜的是，迄今为止虽然曾经传出过多次与《露娜3》相关的消息，但最终却一个个地都化为了泡影。不久之前，《露娜》新作正在开发中的消息曾传得沸沸扬扬，而到现在，官方终于首次公布了本作的情报！

令人颇感意外的是，《露娜 创世纪》的故事发生在《银色之星》千年前的世界，相当于一款系列前传性质的作品。但不管怎样，能看到《露娜》新作的降临，这一点就足以令FANS感到满意了。

毕竟，这一刻，我们整整等待了11年……

STORY

赫恩梅尔大陆上的港口都市西利斯，这里便是主角吉恩与露茜娅居住着的城镇。有一天，两人接到了一项将货物送至席尔林兹的工作，而两人也对这个被称为兽人之城的城市充满了兴趣。可是，当两人历经千辛万苦来到席尔林兹，却发现这里与他们心目中想象的截然不同……



▶由于是发售在NDS上，因此想移动到某个地方的话，只要用触控笔轻轻一点便可以了。

原野

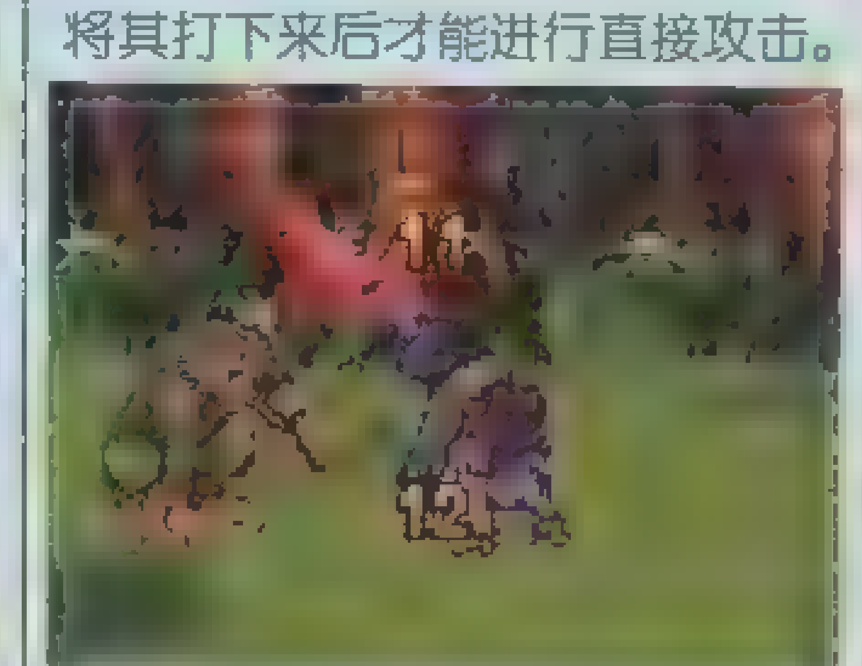
在大地图上，玩家移动的方式依然是利用触控笔，当然在迷宫等地方是可以自己操纵行动的。当穿越目的地的森林或迷宫时，全新的地区便会出现，令冒险的舞台变得更加广阔。



▲阿露蒂娜女神像依然健在，估计它的作用依然是回复所有的HP以及MP吧。

战斗

与系列之前的作品相同，《创世纪》的敌人也是可见的，只要与其接触便会进入战斗。另外，本作中的敌人分为空中型和地上型两种。地上型可以直接攻击，而遇到在空中的怪物时，就只有利用弓箭或魔法将其打下来后才能进行直接攻击。



▲在战斗中，只要对着NDS大喊“快逃！”便能逃出战斗……

©1992 GAME ARTS ©2005 GAME ARTS/Japan Art Media/Marvelous Interactive Inc.

CHARACTER

吉恩·坎贝尔
Gien Campbell



种族	人类
年龄	15岁
职业	搬运工

居住在港口都市西利斯[illegible]……各样的问题，但吉恩的[illegible]……即使遇到再大的困难他[illegible]

露茜娅·柯琳丝
Lucia Collins



种族	人类
年龄	14岁
职业	实习搬运工

本作的女主角，性格活泼开朗，讨厌说话拐弯抹角的人。她与吉恩是青梅竹马，而现在则担任吉恩的助手从旁协助他的搬运工作。尽管比吉恩小一岁，但偶尔她却会以坚决的态度来引导吉恩。另外，她的名字与[illegible]之蓝》的女主角是一样的，难道两人之间会存在什么关系吗[illegible]

加百列·莱安
Gabriel Ryan



种族	兽人
年龄	15岁
职业	不明

虽然是兽人，但加百列从不以自己的身分为傲，是一位态度相当随和的少女。不过她的个性坚强比起普通的男子有过之而无不及，[illegible]偶尔也会有机会一睹她性格纤细的另一面。

天地の門





文 猫太

天地之门	SCEJ	A·RPG
PSP 天地の门	预定 2005 年 7 月 21 日	日版
大	440KB	4800 日元
繁体中文版发售日预定为 7 月		

至今为止，PSP上的原创游戏实在是屈指可数，由于机能强大，导致不少厂商直接把PS时代的杰出作品直接搬到PSP上。但在发售表众多的熟悉名字中，我们可以找到一个新的名字——“天地之门”。光从名字就可以看出本作具有十分浓厚的中国气息，事实上，本作的确是以中国的剑术为蓝本而制作的A·RPG作品。除了画面极具魄力外，主人公以剑术攻击敌人时也具有十分强烈的快感，而且游戏的系统丰富，绝对是PSP上的一款上乘之作。下面为大家介绍一下本作的最新情报。

一次意外让自己被卷入到流派的斗争中

角色介绍

真武

声优 远近孝一



东方青龙门的弟子，因在一次意外中看到了禁断的“秘传碑”而被逐出师门。但他并没有放弃要成为武术家的梦想，于是便独自一人继续修炼剑术。



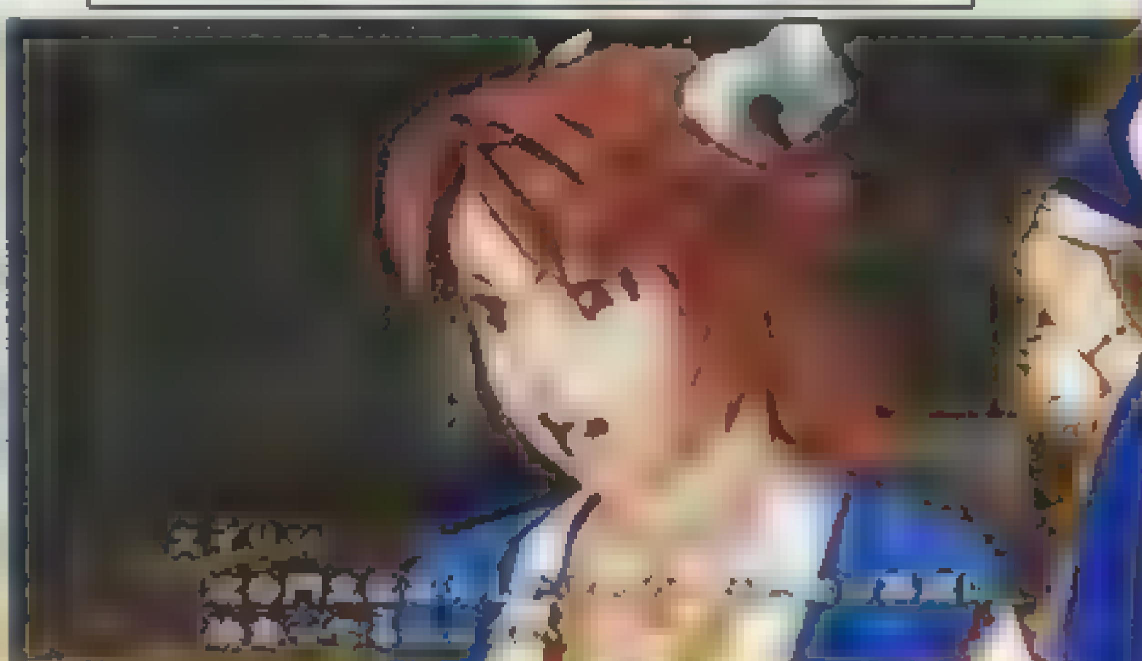


◀被逐出师门后，真武在接受保护旅人的工作同时，也在不停地锻炼自己的剑术。

翠铃

声优 中原麻衣

▼翠铃在逃出了灭门的悲剧后，其实已经被大家默认成为新一代的门主。但她却十分不愿意。







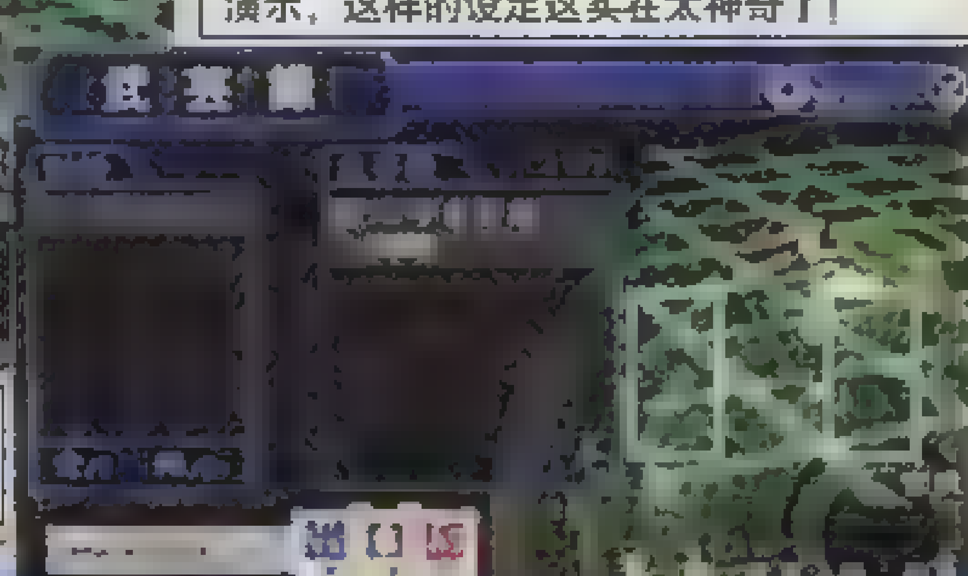
由于东方青龙门被中央麒麟门的突然袭击引致歼灭，于是成为了东方青龙门最后的一个弟子。她一边逃避复兴门派与成为门主的麻烦事情，一边寻找出走的真武。

剑术系统



▲当剑谱入手后应尽快进入“武艺录”选项查看能否立刻使用。让招式的变化丰富起来。

▼在选择招式时，右方画面中的真武还会演示，这样的设定这实在太神奇了！



游戏中所出现的剑术的确够丰富，但是玩家要如何把它们整理出来呢？在进入菜单后，会有一项“武艺录”的选项，选择后便可以进入剑谱的管理菜单。在这里，玩家可以把击倒敌人所拾得的剑谱列入到相应的门派剑术中。门派剑术在刚习得时，里面的招数并不全，如果一个门派的招数在中央部分缺少一招的话，就无法使用后面的招式。如果第一招也没有的话，这个门派招数甚至不能使用。另外游戏中拥有一个“二号自由录”的招式栏，玩家可以从所有门派的招式中抽取其中几招，然后组合成自我流派的招数。随着等级的上升，可以装备的招数也会增加。这就是系统极具自由度的表现。

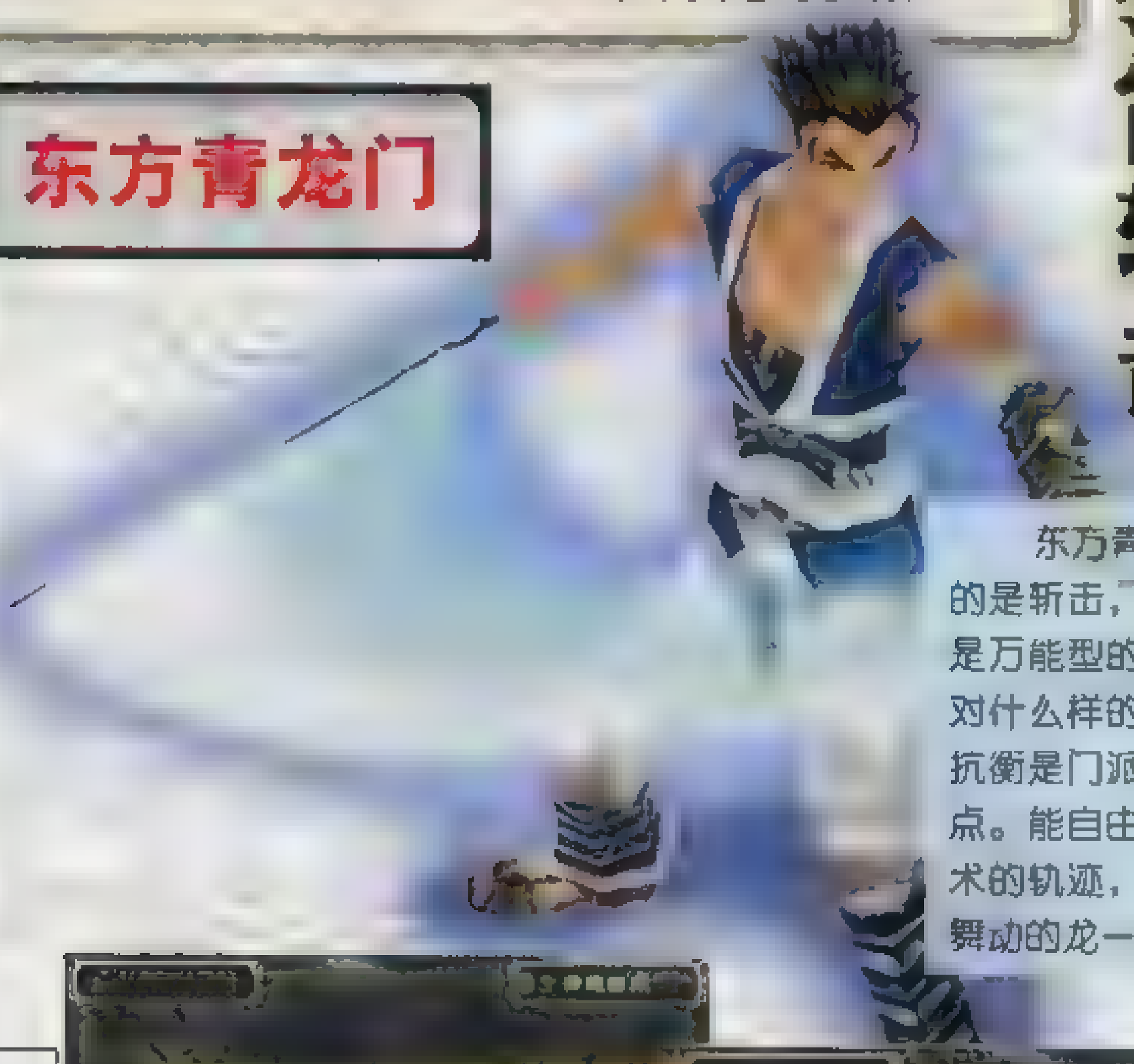
www.plumpbook.cn
©Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

剑术介绍

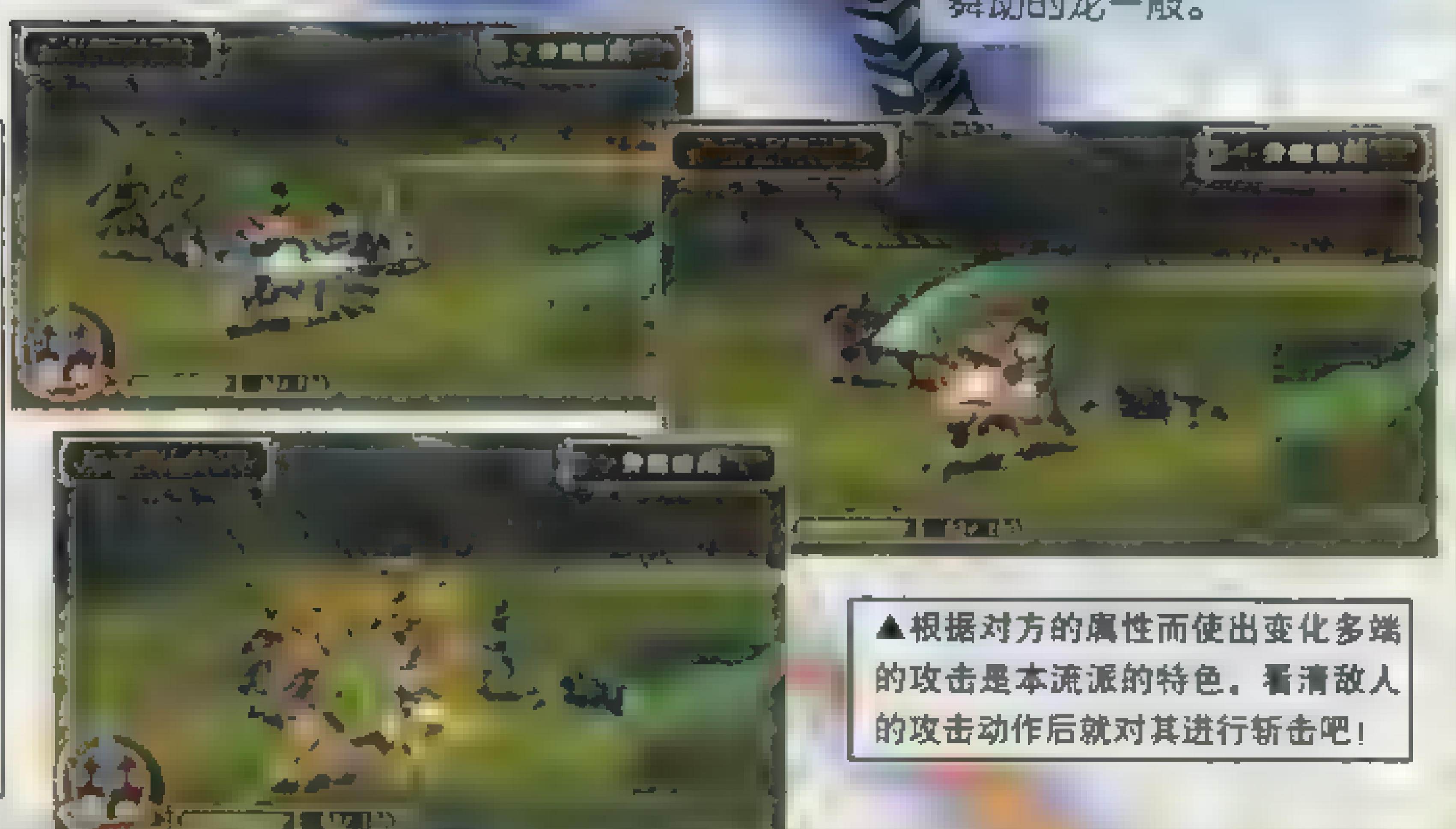
既然是一款以剑术为卖点的作品，那么在这方面的制作一定不能够马虎。游戏中的剑术一共被分成了数个门派，每个门派的剑术也分成了3个以上的招式。而且门派的招式也分成了不同的等级，那就是说，游戏中出现的剑术招式多达150种。这些剑术并非通过等级提升习得，而是通过打倒敌人或BOSS后取得的"剑谱"中学习。下面先为大家介绍游戏中4大门派的剑术，请大家不要错过了哦！

东方青龙门

挥出宝剑 犹如狂雷斩击



东方青龙门剑术追求的是斩击，在各门派中算是万能型的剑术。无论面对什么样的敌人都能与其抗衡是门派剑术的最大优点。能自由自在地变换剑术的轨迹，在战场上犹如舞动的龙一般。



▶对于本身是东方青龙门弟子的真武来说，这可是最擅长的剑术。

▲根据对方的属性而使出变化多端的攻击是本流派的特色。看清敌人的攻击动作后就对其进行斩击吧！

北方玄武门

发动强力的突刺 贯穿邪恶



北方玄武门的特性是拥有强力的突刺攻击。这种攻击手法的特点是速度快，让敌人完全没有反击的机会。像蝴蝶般起舞，如蜜蜂般刺击，在战场中是最具压倒性的剑术。

▼缺点就是攻击范围只有直线部分，很容易受到旁边敌人的攻击。

▼由于剑术本身的速度十分快，当第一下命中敌人后定能连续对其发动接下来的几下攻击。而要完成一系列的招数只需要花费1～3秒的时间。



南方朱雀门

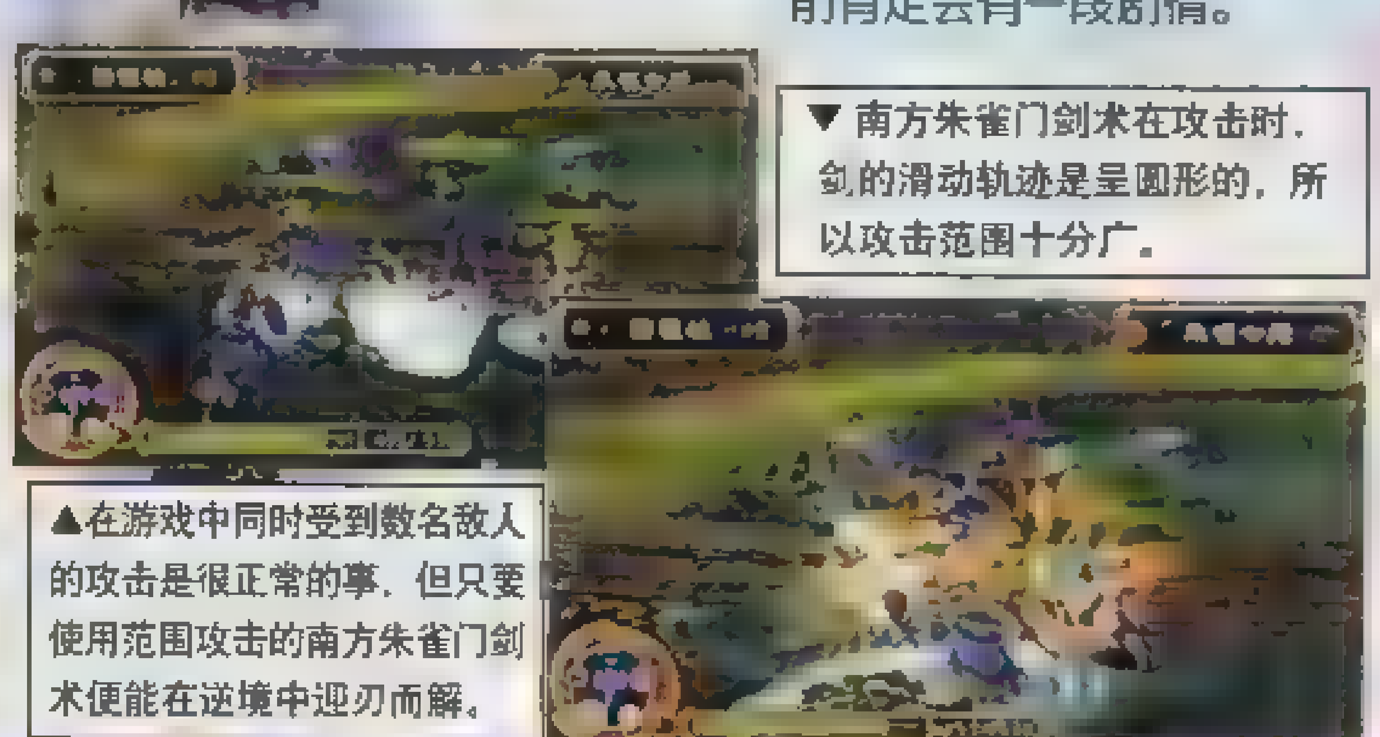
在战场上飞舞的旋律

华丽的太刀 让你感受舞动的快感



南方朱雀门门派的所有弟子都是女性，所以在发动剑术时会像女性舞蹈般翩翩起舞。不过奇怪的是身为男性的真武竟然也能习得此剑术，看来他于朱雀门之前肯定会有一段剧情。

▼南方朱雀门剑术在攻击时，剑的滑动轨迹是呈圆形的，所以攻击范围十分广。



▲在游戏中同时受到数名敌人的攻击是很正常的事，但只要使用范围攻击的南方朱雀门剑术便能在逆境中迎刃而解。

西方白虎门

将敌人连打致死 把破坏力进一步强化

▼使用飞脚把敌人挑上空中后，可继续使用其他的攻击发动连携，对付一些有盾牌的敌兵似乎相当有效。



▲踢中敌人后同样会有特殊的效果，十分华丽哦！



结合了剑术和武术的精华，并灵活地变化新的形态，这些就是西方白虎门剑术的极致。在使用剑术的同时利用身体的动作给予敌人额外的伤害，所以综合的攻击力是所有门派中最高的。

试玩版感受

在截稿前不久，猫猫有幸得到了《天地之门》的试玩版。刚进入画面后，确实为游戏那出色的画面感动。不仅是角色脸部的精细度，甚至连远处的深山瀑布景色都制作得十分出色。加上角色们的大量语音，让整部作品都体现出"神作"的要素。真武在街道中是以跑步的形式，就算地图再大也不觉得移动缓慢。画面的右上方也有迷你地图方便玩家对照实际画面中哪些地区不能进入，哪些地区可以通行。当初十分害怕战斗画面会出现拖慢或不够爽快的问题，但当进行了第一场战斗后，这种感觉完全消去了。爽快的战斗和大量的剑术让猫猫不断转换场景多打几场！而且自由组合招数的系统真的十分体贴，把不同门派的剑术组合在一起让游戏变得更好玩了！但是游戏的读盘比较慢，转换场景大概需要4～5秒，而转换一次大场景更是需要8秒左右，希望这些影响流畅性的问题会在正式版中得以改善吧！

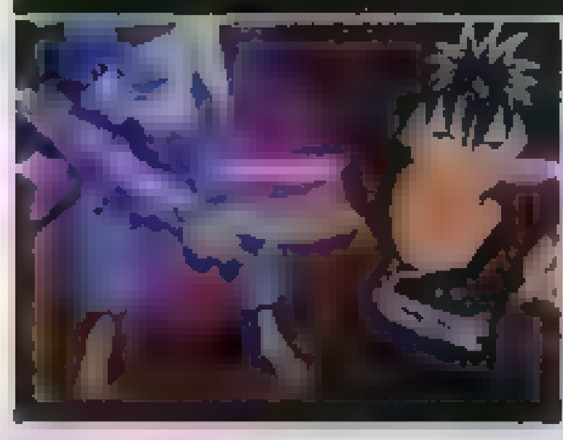
TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：猫大

2005年5月16日～5月22日

1位 幽游白书 FOREVER（PS2）

■Bandai ■2005年5月19日发售■ACT ■6800日元■上周排位：—



本周 7万9496套

累计 7万9496套

日版果然要比美版有诚意得多，除了增加不少细节的设定外，更把战斗的爽快感再次引发了出来。加入大量TV版的过场动画以及休息时间的切换动画让FANS感觉亲切。

2位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 锻炼大人脑的DS训练（NDS）

■Nintendo ■2005年5月19日发售■ETC ■4800日元■上周排位：—



本周 [illegible]

累计 [illegible]

有奇怪的机器肯定也有古怪的游戏，在NDS的创意机能下，游戏名长得吓死人的本作也得到了优秀的销售成绩。利用各种问答让大脑充分运转，这样做或许真的可以提高思考能力吧！

3位 浪漫沙加 吟游诗人之歌（PS2）

■Square Enix ■2005年4月21日发售■RPG ■6800日元■上周排位：2



本周 [illegible]

累计 36万5667套

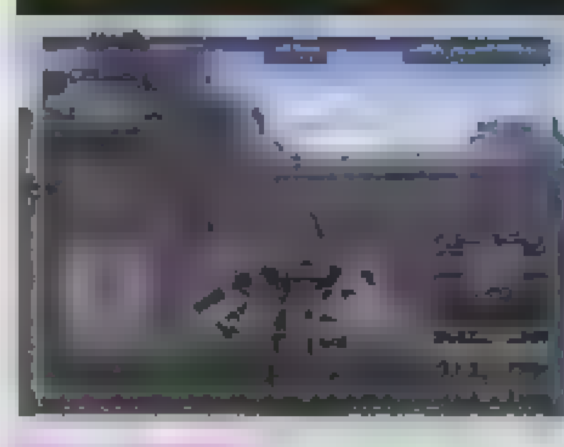
虽然只是一款移植作品，但其高质量的游戏性与"沙加"的名号让其在经过一个月后依然稳守前三位。虽然角色的建模的确不伦不类，但这些似乎已经被游戏内容所冲洗掉了。

排位	游戏	资料	销量	机种
4	恶魔战士 收藏版	■Capcom ■2005年5月19日发售 ■FTG ■4800日元■上周排位：—	◆本周 1万1831套 ◆累计 1万1831套	PS2
5	任天狗（柴犬） nintendogs 柴&…	■Nintendo ■2005年4月21日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：4	◆本周 1万1320套 ◆累计 16万3911套	
6	炸弹人	■Hudson ■2005年5月19日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：—	◆本周 1万946套 ◆累计 1万946套	
7	摇摆大金刚	■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：—	◆本周 9798套 ◆累计 9798套	GBA
8	佣兵纪元	■EA ■2005年4月28日发售 ■ACT ■6800日元■上周排位：—	◆本周 8075套 ◆累计 1万503套	PS2
9	棒球live2005	■Namco ■2005年4月21日 ■SPG ■6800日元■上周排位：5	◆本周 7840套 ◆累计 10万4185套	PS2
10	任天狗（腊肠犬） nintendogs …&…	■Nintendo ■2005年4月21日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：7	◆本周 7435套 ◆累计 10万7522套	NDS

2005年5月9日～5月15日

1位 前线任务 Online（PS2）

■Square Enix ■2005年5月12日发售■MMOACT ■6800日元■上周排位：—



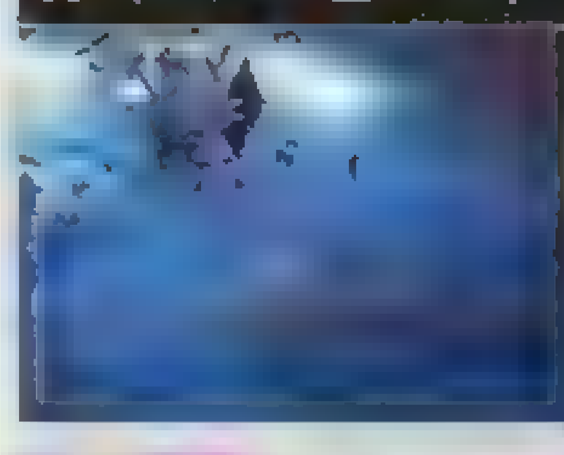
本周 2万7053套

累计 2万7053套

战略性十分高的系列新作终于搬上了网络平台，这次游戏FANS终于可以跟其他玩家对战了。要体现更有团队精神的游戏，本作绝对是不错的选择。但前提是你要有充足的网络条件哦！

2位 浪漫沙加 吟游诗人之歌（PS2）

■Square Enix ■2005年4月21日发售■RPG ■6800日元■上周排位：1



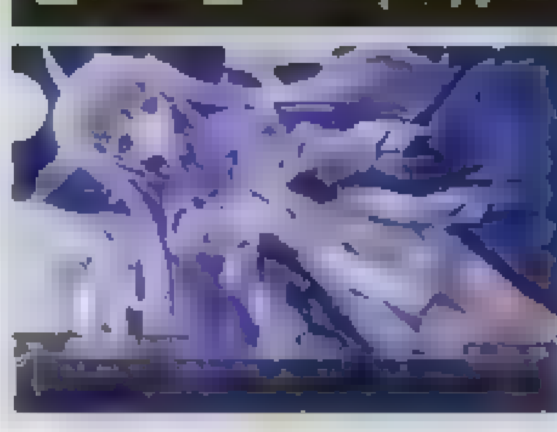
本周 2万3921套

累计 33万8702套

大量的角色选择、不同的分支路线、各种职业技能的修炼、自由度满分的游戏世界观，这些系列的经典系统再次同时出现时，你还能抵挡住这些在一般RPG中难以体验的乐趣吗？

3位 永远的阿塞利亚 在这片大地的尽头（PS2）

■XUSE ■2005年5月12日发售■SLG ■6800日元■上周排位：—



本周 1万2148套

累计 1万2148套

本作是在PC上相当著名的SLG作品，现在移植到PS2上绝对是家用机玩家的福气。该作品除了推出过PC和家用机的游戏外，还曾经推出过动画，感兴趣的玩家可以找来看看哦！

排位	游戏	资料	销量	机种
4	任天狗（柴犬） nintendogs 柴&…	■Nintendo ■2005年4月21日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：4	◆本周 1万2062套 ◆累计 15万2591套	
5	棒球live2005	■Namco ■2005年4月21日 ■SPG ■6800日元■上周排位：7	◆本周 1万452套 ◆累计 9万6345套	PS2
6	机动战士高达 一年战争	■Bandai ■2005年4月7日 ■ACT ■6800日元■上周排位：3	◆本周 9677套 ◆累计 30万5467套	PS2
7	任天狗（腊肠犬） nintendogs …&…	■Nintendo ■2005年4月21日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：5	◆本周 8370套 ◆累计 10万87套	
8	火影忍者 最强忍者大结集3 for DS	■Tomy ■2005年4月21日 ■ACT ■4800日元■上周排位：2	◆本周 8273套 ◆累计 15万4960套	DS
9	任天狗（吉娃娃） nintendogs …&…	■Nintendo ■2005年4月21日发售 ■SLG ■4800日元■上周排位：6	◆本周 7941套 ◆累计 9万6936套	NDS
10	达比赛马	■SCE ■2005年4月21日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：—	◆本周 5804套 ◆累计 1万8584套	PSP

日本主机销量榜

1	PS2	累计销量：122万3[illegible]台
2	NDS	累计销量：117万3[illegible]台
3	PSP	累计销量：103万[illegible]台
4	GBA SP	累计销量：46万[illegible]3台
5	NGC	累计销量：14万[illegible]2台
6	GBA	累计销量：1万5[illegible]台
7	Xbox	累计销量：5224台

※主机发售表的统计起始日期为2005年1月1日



排行榜再度改版啦！上一个版式的确受到了一些的批评，尤其是颜色方面过于鲜艳（可能和个人风格有关吧……），直接影响了阅读。所以这次决定把版式改得更简单一些，方便大家查看各项资料。另一变化就是增加了主机销售榜，除了游戏的销量值得关注外，主机的销量也相当重要呢！不知道大家对这次的改版有什么意见呢？有问题欢迎来信或来电提出哦！

TOP 20 中国期待游戏榜

统计日期至 2005 年 6 月 22 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定 2005 年发售	PS2
2	源氏	SCEI ACT 预定 2005 年 6 月 30 日	PS2
3	王国之心 2	Square Enix A·RPG 预定 2005 年发售	PS2
4	旺达与巨像	SCEI ACT 预定 2005 年发售	PS2
5	大神	Capcom ACT 预定 2005 年发售	PS2
6	第 3 次超级机器人大战 α	Banpresto S·RPG 预定 2005 年 7 月 14 日	PS2
7	樱大战 V 再见！吾爱	SEGA SLG 预定 2005 年 7 月 7 日	PS2
8	神话传说	Namco RPG 预定 2005 年 8 月 25 日	PS2
9	恶魔城 暗黑的诅咒	Konami A·RPG 预定 2005 年秋发售	PS2
10	灵魂能力III	Namco FTG 发售日未定	PS2
11	格兰蒂亚III	Square Enix RPG 预定 2005 年 8 月 4 日	PS2
12	影牢II 暗之幻影	Tecmo AVG 预定 2005 年 6 月 30 日	PS2
13	恶魔城 苍月十字架	Konami A·RPG 预定 2005 年 8 月 25 日	[illegible]
14	战国 BASARA	Capcom ACT 预定 2005 年 7 月 21 日	PS2
15	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定 2005 年发售	PS2
16	影之心 新世界	Aruze RPG 预定 2005 年 7 月 28 日	PS2
17	捉猴啦 3	SCEI ACT 预定 2005 年 7 月 14 日	PS2
18	魔野仙踪 OZ	Konami A·RPG 预定 2005 年 6 月 30 日	PS2
19	少年跳跃 全明星大乱斗	Bandai ACT 预定 2005 年发售	[illegible]
20	人见人爱！块魂	Namco ACT 预定 2005 年 7 月 4 日	PS2

TOP 10 最期待中文化游戏

统计日期至 2005 年 6 月 22 日

本期	游戏名	厂商名·类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	世界足球 胜利十一人 8	Konami SPG	PS2
6	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
7	重生传说	Namco RPG	PS2
8	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	PS
10	影之心 II	Aruze RPG	PS2

1. 邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
2. Email 速递　ucg@ucg.com.cn
3. 短信快捷　中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 TP+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770），而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送到 CH+1～10 个游戏名称到 33557770（联通用户发送到 93557770）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 4 月 26 日～5 月 11 日

获得上期"短信排行榜"MP3 大奖的读者手机号码是 133****3443。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

137****5594	132****5845
136****5306	135****9686
137****3363	138****0856
137****5422	136****1080
132****5845	130****1458
137****4450	137****5205
135****0228	138****2201
130****9802	130****8898
137****4434	138****3843
137****8381	134****1384

TOP 10 欧美游戏排行榜

备受 Xbox 玩家期待的 Xbox 版《圣安德里亚斯》终于上市，理所当然地在欧美两地登上了销量榜首。该作的 PS2 版销量已经超过 1200 万套，Xbox 版的表现令人期待。EA 的《荣誉勋章：欧洲突袭》也是老当益壮，取得了相当不错的成绩。

美国排行榜 2005 年 6 月 12 日～6 月 18 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 7 日 ACT	[illegible]
2	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 7 日 FPS	PS2
3	蝙蝠侠 开战时刻 Batman Begins	EA 2005 年 6 月 14 日 ACT	PS2
4	Juiced Juiced	THQ 2005 年 6 月 13 日 RAC	PS2
5	蝙蝠侠 开战时刻 Batman Begins	EA 2005 年 6 月 14 日 ACT	Xbox
6	星战前传 3：西斯的复仇 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts 2005 年 5 月 4 日 ACT	PS2
7	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 7 日 FPS	Xbox
8	毁灭全人类 Destroy All Humans!	THQ 2005 年 6 月 21 日 ACT	[illegible]
9	Juiced Juiced	THQ 2005 年 6 月 13 日 RAC	PS2
10	午夜俱乐部 3：DUB 版 Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar 2005 年 4 月 11 日 RAC	PS2

英国排行榜 2005 年 6 月 12 日～6 月 18 日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日
1	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar 2005 年 6 月 10 日 ACT Xbox PC
2	荣誉勋章：欧洲突袭 Medal of Honor: European Assault	EA 2005 年 6 月 17 日 FPS PS2 Xbox NGC
3	Juiced Juiced	THQ 2005 年 6 月 17 日 RAC PS2/Xbox/PC
4	星战前传 3：西斯的复仇 Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts 2005 年 5 月 5 日 ACT PS2 Xbox
5	乐高星球大战 Lego Star Wars	Eidos 2005 年 4 月 22 日 ACT PS2/Xbox/PC
6	蝙蝠侠 开战时刻 Batman Begins	EA 2005 年 6 月 17 日 ACT PS2 Xbox NGC
7	51 区 Area 51	Midway 2005 年 4 月 25 日 FPS PS2/Xbox/PC
8	职业进化足球 4 Pro Evolution Soccer 4	Konami 2004 年 11 月 26 日 SPG PS2/Xbox/PC
9	Championship Manager 5 Championship Manager 5	Eidos 2005 年 5 月 13 日 SPG PS2/Xbox/PC
10	FIFA Street FIFA Street	EA 2005 年 3 月 11 日 SPG PS2/Xbox/NGC

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持：阿修罗 ×0 ×3

因为上期是合刊的关系，所以本期的黄金眼中积累了不少6月上旬的作品。虽然时间上有点远了，不过我们还是有必要将它们列出来为大家介绍一下。这一次新增了读者评论的部分，由于是初次登场，所以还有不少不完善的地方，希望大家踊跃来信给主持人出谋划策。（具体情况请参看该部分的说明。）

坏松鼠

热血推荐



画面 音效 系统 总分：25

恶搞暴力度 ●●●●●●●●●●

猫太

曾在N64年代辉煌一时的作品果然不同凡响，光是那出色的画面就已经把所有追求图像效果的玩家给吸引住了。外表可爱的主人公Conker其实是一个非常恶搞的角色，这些在剧情和主角的动作中表露无余。作为一款3D ACT，本作算是出类拔萃，丰富多变的战斗方式让人大呼过瘾。强烈推荐！

GOUKI

游戏的内容可谓是相当之丰盛，平台关卡、射击关卡、竞速关卡样样齐全并且制作得非常精良，再配合Xbox强大的画面表现能力，堪称现阶段游戏画面之巅峰。玩家需要一步一步慢慢开拓游戏世界，展开坏松鼠的诡异旅程。最让人不满的是游戏的读盘太让人心烦了，严重影响了游戏的流畅度。

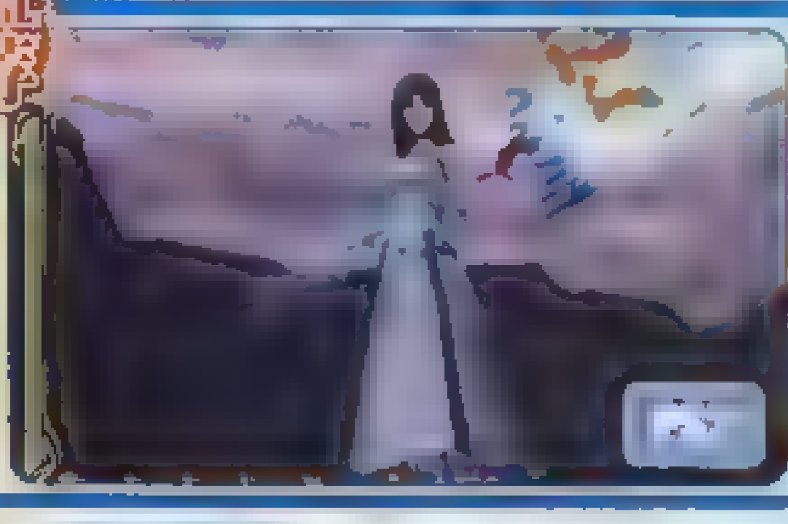
SOUL

果然是Rare数年磨一剑的精品游戏，画面之精美几乎达到了机能极限。延续原作的风格，游戏仍是以卡通的表面来表现成人的游戏趣味，造成一种别样的恶搞氛围。虽然除了多人游戏要素之外，本作其实可以算是前作的重新制作版，但对于未接触过原作的玩家来说，这是款不可错过的佳作。

DVD-ROM■Microsoft/Rare■Conker■ACT■2005年6月21日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆

龙背上的骑兵2

热血推荐



画面 音效 系统 总分：24

剧情精彩度 ●●●●●●●●●○

阿迪

本作的剧情引人入胜，配角们的演出十分精彩，对于每个人的性格刻画入木三分。但是相反，主角就显得没有什么个性了。将更多的武器调整到武器屋内购买，这依然是换汤不换药的做法。打击手感有了提高，轻重武器的挥动速率和手感有明显的区别。此外，视角依然是该系列的老大难问题。

胜负师

与前作相比，本作的画面进步不明显，但剧情依然保持了应有的素质。虽然骑龙的系统变化不多，但在地面战的系统部分调整比较大，不过操作性和视角方面依然有处理不当之处。游戏在隐藏要素方面比较厚道，武器收集、人物培养使耐玩度得到了保障。游戏的难度上升了不少，增加了挑战性。

卡伦

比起前作来，本作的剧情黑暗程度有所减弱，这反而令作品的魅力略有下降，不过剧本本身依然很出色。这次的同伴可以随时切换，并且引入了各自独有的武器，令自由度更高。而武器必杀也是个颇为不错的设定，几个"无双"系的必杀施放出来非常过瘾。但差劲的视角则令本作略显失色。

DVD-ROM■Square Enix/Cavia■ドラッグ オン ドラグーン2 -封印の紅、背徳の黒-■A・RPG■2005年6月16日■1人■无对应周边■52KB

超执刀

热血推荐



画面 音效 系统 总分：24

手术仿真度 ●●●●●●●●●

阿修罗

游戏的画面音效比较一般，难以给人留下深刻印象。不过手术系统对于真实手术的再现度很高，但是也因此使得游戏的难度显得较高。具有相关知识的玩家或许能够轻松应付，但是普通玩家就必须完全依靠提示来进行游戏，如果日文基础不好甚至会出现无法理解提示的情况。不向一般玩家推荐。

邪魔天使

游戏很有创意，紧张刺激的手术可能会让人手忙脚乱，但这样也充分让玩家体会到作为一名外科医生在做手术时的心情。游戏中手术众多，并且每个手术都不尽相同，这样每做一个都很有新意。游戏很有挑战性，要想达到S评价极有难度。但由于对操作的要求太高，所以容易让人产生挫败感。

猫太

比起同是以手术为主题的《天堂独太》，本作在操作方面拥有更大的突破。玩家要扮演医生面对接踵而来的病人，利用手边的10种手术器材为他们解除病患所带来的痛苦折磨，所以一定要熟记每种器材的作用以及手术流程。作为手术医生的那份紧张感和随机应变的挑战性在游戏中表现得淋漓尽致。

NDS■Atlus■超执刀 カドゥケウス■SLG■2005年6月16日■1人■无对应周边■自带记忆功能

杀手7



画面 音效 系统 总分：23

风格诡异度 ●●●●●●●●●●

阿修罗

游戏比预期的要吸引人。游戏偏重解谜部分，不同人格对应不同谜题的设定很有意思，而且地图提示十分详细，一般不会出现太大问题。表现形式为FPS的战斗系统实际上相当易学，技能升级系统的引入也使得战斗本身变得比较华丽。不过游戏的画面音效和剧本过于诡异，不向低龄玩家推荐。

GOUKI

虽然玩法是FPS，但本质上还是一款AVG，弱点系统让BOSS战不是很难，相比之下还是故事显得太有"深度"了点，多重人格、变态思维、跳跃性的剧情发展让游戏向核心玩家靠拢。游戏的系统和操作很容易掌握，上手之后就能体会其中的魅力了。这也许是本年度最有性格的游戏。

胜负师

本作的另类程度超出了一般人的想象。简约的画面，诡异的音乐，并不复杂的战斗系统，以及设置巧妙的多人格解谜都令人印象深刻。游戏最大的问题是频繁且漫长的读盘大大影响了流畅度。只要能渐渐深入就能体会到游戏别样的乐趣，只是过于慢热的特质可能会使不少玩家在游戏初期便放弃。

DVD-ROM■Capcom■Killer7■A・AVG■2005年6月9日■1人■无对应周边■63KB/2者

阴阳大战记 霸者之印/A・AVG/PS2 评分：17

少女义经传 贰 跨越时空的因缘/AVG/PS2 评分：19

爆脑-BAKU-NO-/PUZ/PSP 评分：18

大[illegible]/ACT/PS2 评分：9

www.qimbook

重装机兵传说 砂尘之锁



画面 音效 系统 总分：23

怀旧度

D·S

FC版的初代曾是无数老玩家难以忘却的美好回忆。本作重现了系列独特的氛围，虽然画面极其简陋、无语音无CG且读盘很慢，但极高的自由度、丰富的隐藏要素，以及改造战车和搜集物品的乐趣充分体现了超高的游戏性及厂商的诚意。向喜欢怀旧、没有被厂商们惯坏了口味的玩家们全力推荐。

泰坦

"重装机兵"这个单词代表了我们童年的一段幸福时光。高自由度的剧情、自由改造和双重战斗模式仍是本作的亮点。追捕通缉令上的敌人以获得奖金，改造战车后向更强大的敌人挑战……在PS2上重温这个旧日的经典，实乃快哉。本作增加了一些新的细节设定，但新意仍然不多，是个遗憾。

阿修罗

作为一款旧系列的复活作，这个游戏可以说让FAN喜忧参半。喜的是老系列的基本系统几乎被原封不同地保留下来，而且自由度得到了进一步的强化。忧的是游戏中创新的部分少之又少，而画面音乐的水准还停留在PS时代，令人遗憾。较为直观的缺点是人物比例偏小，进出房间有明显的读盘时间。

DVD-ROM■Success■METAL SAGA 砂尘の锁■RPG■2005年6月9日■1人■对应PlayStation BB Unit■102KB

机密武装



画面 音效 系统 总分：23

华丽程度

SOUL

完全为PSP原创的作品！作为该主机上的第一款PS，本作的画面水准令人满意，而且如预期的那样细腻，音乐音效也很棒，给人很强的临场感。3D小地图以及光标自动跟踪系统非常体贴，让整个游戏过程非常流畅。缺点是游戏场景变化不大，总体流程稍短，切换场景时的读盘时间稍长。

多边形

PSP上难得一见的原创新作。其画面算是目前PSP上数一数二的，各种特效也很华丽，不过由于PSP的残像问题，导致玩游戏时很容易头晕。操作方面几乎用到了PSP上所有的按键，稍微熟悉之后也还算方便，但是由于PSP按键位置的原因，玩久了手指会很酸。不太推荐这款作品。

星夜

对于一款掌机游戏来说，游戏的画面实在让人无法挑剔。刚进入游戏时可能会由于残影问题感到头晕，键位配置也让人一时无法适应。不过玩了一段时间后就会发现按键设定相当合理，晕眩感也渐渐消失了。自动生成的迷宫虽然可以提高反复游戏价值，但是本作的场景还是会给人以十分单调的感觉。

UMD■Konami■Coded Arms■FPS■2005年6月23日■1～4人■对应无线网络功能■160KB以上

荣誉勋章：欧洲突袭



画面 音效 系统 总分：22

战争临场感

多边形

作为系列的最新作，游戏依然在开场的时候就将玩家带入到硝烟弥漫的欧洲战场。本作在系统上进行了一些调整，不过从最终效果来看，却大幅弱化了战场的代入感。"命数"的引入让游戏难度大幅下降，而小队指令的系统又让游戏的战略性得到一定提升，总之本作是一款毁誉参半的作品。

猫太

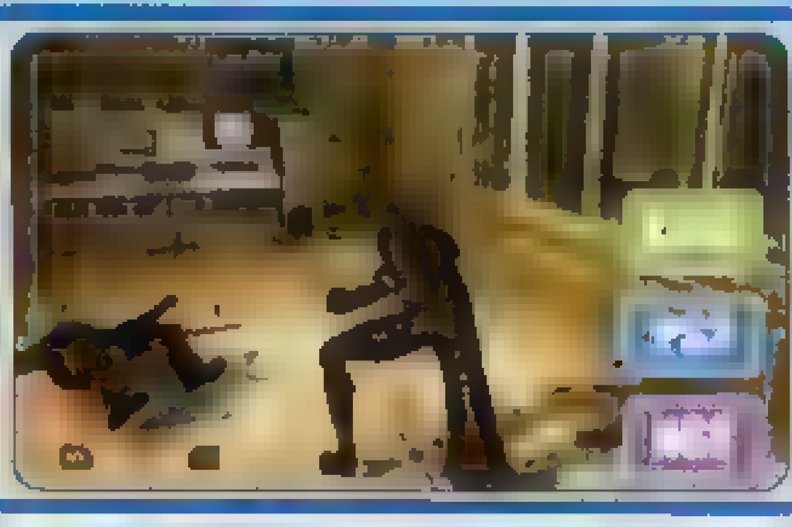
本作新增的小队模式让玩家能够感受到团队合作的精神。玩家在战场上除了要命令其他队员到达指定位置进行部署外，还要为垂死的队员们急救。让人不满的地方是游戏的画面依然没有进步，PS2版的帧数不足尤其影响了转换方向的流畅性。不过在爆炸后出现的耳鸣效果还是十分出色的。

GOUKI

战争气氛营造得相当出色，让人带着强烈的使命感融入到游戏当中去。游戏的系统界面更加友善，各种道具及任务点的提示非常清晰直接，基本上不会有卡关的情况发生，生命数量的设定也让游戏的难度进一步降低。敌兵的AI表现比较让人失望，画面方面即使是Xbox版也未见得有多出色。

DVD-ROM■EA■Medal of Honor European Assault■FPS■2005年6月7日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆（以上为Xbox版信息）

蝙蝠侠：开战时刻



画面 音效 系统 总分：22

影迷推荐度

多边形

虽然开发公司很努力地在做这款游戏，但它依然没有摆脱"根据电影改编的游戏素质不高"的宿命。游戏画面其实是相当不错的，整体表现十分干净，毫不拖泥带水。不过游戏本身就有些鸡肋的味道了，操作上有些别扭，音效的表现倒也尚可。不过这种游戏对于忠实影迷来说是不可错过的。

SOUL

基本合格的电影改编游戏。华丽的画面让人过目不忘，潜入式的玩法也正好和电影的气氛相符，而且本作也从当前许多流行的同类游戏借鉴了不少，很讨巧。当然如果从纯游戏的角度看，本作的游戏性显然经不起推敲，但前面也说过这是一款合格的电影改编游戏，对电影迷已经具有足够杀伤力。

GOUKI

又一款比较成功的电影改编作品。游戏的画面表现非常出色，光影效果也十分突出。游戏的关卡设计是循序渐进式的，一步一步教你如何成为真正的蝙蝠侠。各种小道具使用起来表演性十足，但遗憾的是有地点的限制，不可以任意使用。关卡之间穿插的电影片段对于影迷来说也是颇有吸引力的。

DVD-ROM■EA■Batman Begins■ACT■2005年6月14日■1人■无对应周边■硬盘记忆（以上为Xbox版信息）

加油五右卫门



画面 音效 系统 总分：22

"日本"度

多边形

游戏的画面十分不错，水墨画的风格令人喜爱，人物居然采用了动画渲染，看起来十分有趣。游戏总体来说还是以动作成分为主，但是在操作上引入了利用触控笔的成分，不过在节奏上把握不太好，有时候会手忙脚乱，总之这个成分有些突兀。游戏的音乐音效还不错，有时候具有搞笑的效果。

阿修罗

游戏的画面音效绝对可以在第一时间内就抓住玩家的心，并且能够吸引人一直玩下去。从系统方面来说，除去地图视角的变化以外，本作的基本理念和系列以前的作品是一样的。利用触摸屏解谜是一个卖点，不过能够真正吸引玩家的创意性谜题较少。希望续作能够增加一些令人兴奋的新要素。

猫太

场景3D化和利用触控笔解谜是本作与以往作品的最大分别。迷宫的画面变成了俯视视角的3D空间后，游戏的难度也下降了不少，这对于Casual User来说是一件好事。但这种视角也带来了对攻击距离把握不到位的弊端。触控笔的运用方面似乎创意不足，而且会影响游戏的流畅度。

NDS■Konami■がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの卷■ACT■2005年6月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能

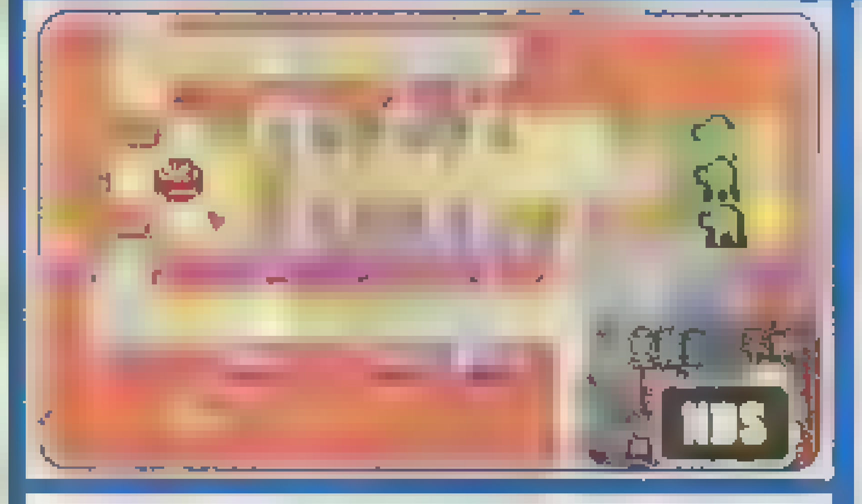
魔兽战士 INFINITE/[illegible]/RPG/PS2 评分：22

魔法老师 私人课程 图书馆岛/AVG/GBA 评分：19

甲虫王者 成为最伟大的冠军之路/RPG/GBA 评分：23

诺诺诺大冒险 [illegible]/PUZ/GBA 评分：19

超级大战争DS



画面 音效 系统 总分：22

策略性

邪魔天使

作为系列登陆NDS的第一作，游戏在很多方面都表现了应有的水准。游戏充分利用了NDS的双屏设计了上空模式，充分表现了空对陆的战斗。但在触摸屏方面游戏反而做得一般，要熟悉操作还要有一段时间习惯。新要素、新模式的追加使游戏更加充实，而体贴的设计让新玩家也容易上手。

阿修罗

NDS上的系列新作一反常态先发售了日版，比较令人吃惊。游戏的画面和音效和GBA版相比没有本质上的提升，不过系统方面则略做了一些改良。游戏最大的特色是双屏幕以及触摸屏，相较之前的《SD高达G世纪》，本作对于触摸屏的运用更加充分，操作更便捷，不过依然有改进的空间。

D・S

本作画面不错，可见制作小组在细节上下了不少工夫，但放缩效果有些多余。人设同前几作有些区别，“双指挥官作战”系统在某些关卡得到了很好的应用，也许会成为系列新的亮点。不过，关于触控笔的操作显得有些鸡肋，不过勉强算是聊胜于无吧。此外，新增的指挥官和兵器也有吸引力。

卡片■Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS■ファミコンウォーズDS■SLG■2005年6月23日■1～8人■无对应周边■自带记忆功能

足球人生2



画面 音效 系统 总分：21

系统革新度

阿迪

相对于前作而言，本作的基本架构还是沿袭以往。不过在各种细节方面增加了许多新的系统，比如更细致的活动范围、1对1、成长界限突破、新遗传系统和伤病处理等。原创编辑球员的项目增加许多更加个性化的设置，令玩家可以创造出更为符合自身意愿的人物，玩起来的投入感也将倍增！

GOUKI

在如今的年代依然只有这种程度的游戏画面，只能是制作公司的问题。游戏的创意非常不错，不过相较于我们所熟悉的那些现实中球星们的生活来说，本作里球员的一生还是显得太朴素了点儿，让人很难有什么兴趣一直投入其中。除了画面糟糕之外，球场上的很多细节表现都没办法让人满意。

多边形

能结婚生子的足球游戏又来了！游戏系统和前作相比没什么变化，依然是和《创造球会》类似的管理经营育成模式，不过育成的成分相对来说更重一些。画面上没什么太大进步，音乐音效也只能说一般，球员资料也不够丰富，技战术的设定比较简单。而改良后的“遗传基因”等系统也无关痛痒。

DVD-ROM■Banpresto■サッカーライフ2■SLG■2005年6月9日■1～2人■无对应周边■2225KB

蒸汽男孩



画面 音效 系统 总分：21

原作再现度

卡伦

比起Bandai其他的动画改编作品，本作的素质算是不错的，在可玩性这一点上把握得非常好。本作对于跳跃的要求非常严格，利用蒸汽球的喷射能力可以作出各种动作，总数竟高达50余种，不过游戏在难度的设置上略高了一些，需要花一定的时间来熟练本作的跳跃系统才能进行下去。

D・S

本作是根据日本历史上历时最久、制作最昂贵的动画电影而制成的同名游戏。在游戏中，玩家操纵的是主角雷，但也可以与女主角一同进行解谜，而其他原作中的人气角色也将逐一登场。本作的敌人比较少，时间主要花在解谜以及游戏最为强调的跳跃上，不过玩久了的话就会感觉有些单调。

邪魔天使

作为一款动画改编的游戏，本作给人以新奇的感觉。用蒸汽来击倒敌人和解谜很有创意，而跳跃更是游戏的另一大特色，主人公在不停跳跃中前进，给人很欢快的感觉，丰富的动作也是游戏一大看点。由于改编自知名动画，剧情方面自不必说，而与游戏结合后那种紧张刺激的感觉却更丰富了。

DVD-ROM■Bandai■STEAMBOY■ACT■2005年6月9日■1人■无对应周边■110KB

读者评论白金眼

“黄金眼”是由我们编辑来评论新发售游戏的栏目，当初开办这个栏目的主要目的是向广大读者介绍最新的游戏，以期起到一个导购的作用。经过几年来的发展，“黄金眼”已经发展成了我们杂志的一个招牌栏目，集新作游戏的评论介绍与经典作品的回顾总结于一身。

阿修罗担任这个栏目的主持人时间并不长，但是很想让这个栏目更好地发展下去。在思考改进方案的过程中，阿修罗想到了，一直以来都是我们编辑向大家推荐游戏，何不反过来看看玩家们对于游戏的看法呢？这才有了现在大家所看到的这个小版块。

“读者评论黄金眼”主要用来展示玩家们自己对于某部作品的看法和评价。虽然评论的游戏不会像黄金眼那么及时，但是却可以让玩家有一个集中讨论游戏的地方。这个版块于本期首次推出，所收集的意见主要来自levelup论坛的电视游戏讨论区，在此要感谢levelup对于我们栏目工作的支持以及所有参与意见收集工作的网友的热心。

从这期开始，“黄金眼”栏目长期征集读者的游戏评论。为了保证意见的集中性，每一期阿修罗都会给出几个游戏命题，玩过这些游戏的读者都可以自由发表自己的意见。不过，鉴于页数限制，希望每条评论的长度限制在20字以内，尽量讲述最关键的要素。读者们可以通过Email以及本刊的短信平台发来评论（请注明“黄金眼”字样），也可以定期前往levelup论坛在阿修罗开的专题帖内畅所欲言。最近几期的命题是《重装机兵传说 砂尘之锁》、《杀手7》、《龙背上的骑兵2》、《樱大战5》、《源氏》和《魔野仙踪 OZ》。

如果大家喜欢这个版块的形式，请踊跃发言。如果大家对这个版块有什么改进的建议，也请不吝赐教。有了你们的支持，我们才能不断前进！

注：右方读者评论中○表示正面观点，◆表示负面观点。

PS2 NAMCO×CAPCON 梦幻大决战

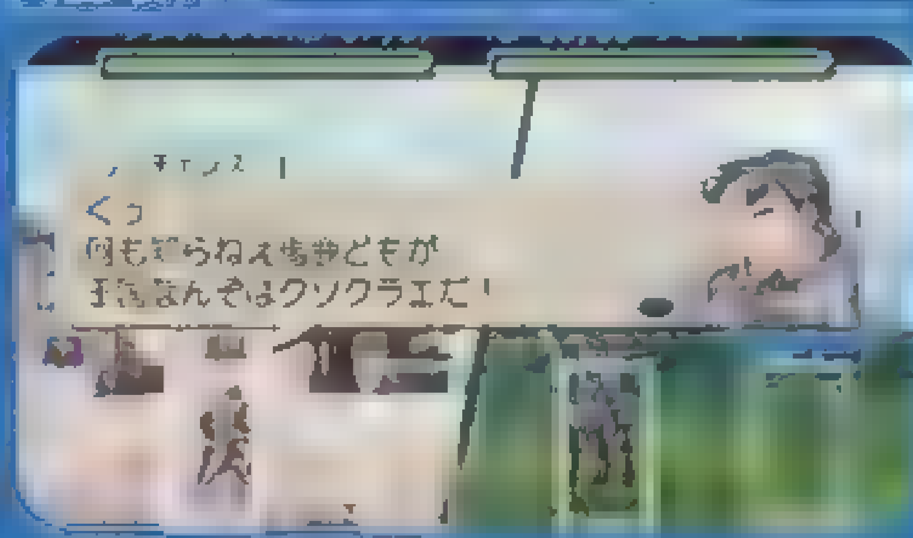
发售日期
出品公司
游戏类型
黄金眼评分



○战斗要手动，这点比较新颖。（祥琉）○忠实地再现了各个角色特点和招式（tidus6201）○经典的人物，经典的音乐（kiske）○上手容易，人物好看，OP动画也不错。（laukit）◆战斗节奏缓慢！（游戏STAR）◆战斗系统的确很特别，但是玩久了就无聊了。（YOKIYA）◆药和特技名字不同，但效果都一样。（小桥桥）◆任你浑身解数，百招齐放，敌人翻来覆去就素那一招。（阿门）◆选择防御的时候如果能和选择回避时一样直接在地图画面上操作就好了。（暗翼霜刃）

PS2 泪之指轮传说系列 贝里克物语

发售日期
出品公司
游戏类型
黄金眼评分



○音乐很有气势。（佛山 小迪迪）○剧情和《TRS》一样出色。（成都 路人丁）○通关以后的成就感很强。（北京 火星鼠）○界面和地图等都十分干净（RERA）○如果没有放弃它，你会发现它是最好的。（真无双の乱舞）◆贝里克物语的画面真是差劲。（leesir）◆战斗时人物偏小（RERA）◆可惜没语音（qingjiaming00）◆画面不太舒服，系统变化太大。（[illegible]）◆命中率判定很奇怪。通关后也没有什么新要素。（重庆 小窗恕）

黄金眼评分

22

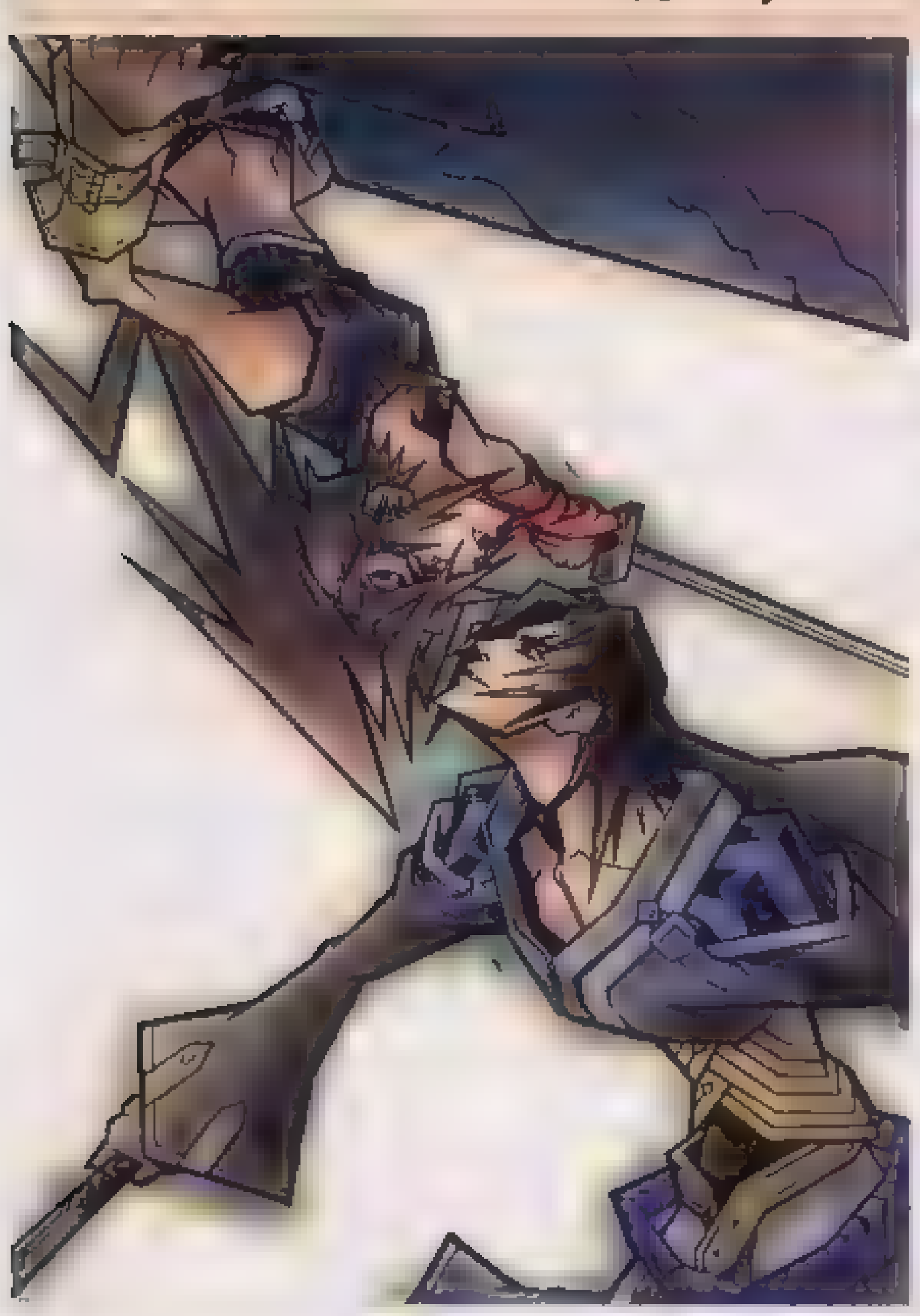
武藏传II

文 猫太

◆游戏时间：40个小时

在日版未推出之前，我们已经大概猜到了结果……

PS2 ■DVD-ROM ■Square Enix ■A·RPG ■2005年3月15日■601KB ■1人■无对应周边■美版



写在前面

1999年，Sqaure以《最终幻想Ⅷ》（以下简称《FF Ⅷ》）确立其在新时代家用机上的王者地位，同时"Square出品，必属精品"的品牌效应也席卷了整个游戏界，无疑也让其"上司"——PS沾了不少光。但大家可曾记得，在《FF Ⅷ》发售前，曾经有另一款Square的全新作品捆绑着《FF Ⅷ》的体验版降临于世呢？没错，那便是受万人喜爱的A·RPG游戏《武藏传》。当然，《武藏传》大受欢迎的原因当然少不了《FF Ⅷ》，但是游戏的质量也是有口皆碑的——可爱的Q版武藏造型、细致的场景刻画、完善的时间流逝以及战斗系统、优秀的探索性绝对能让你放不下手柄，集合了以上几点要素后，《武藏传》无论在日本还是国内都培养了一批对此念念不忘的玩家。在漫长的7年后，《武藏传Ⅱ》终于浮出了水面，但无论从宣传或游戏本身的质量，都让人大跌眼镜。虽然首先推出的是美版，但在日版未推出之前，我们已经大概猜到了结果。

此武藏非彼武藏

事实上，本作的主人公武藏的确不是前作的武藏，而且从剧情和世界观上也扯不到一起。不过比较有趣的地方是，虽然两作的角色设计同为野村哲也，但风格上完全格格不入，如果不是在游戏的版权上多了一行"MAIN CHARACTER DESIGN：TETSUYA NOMURA"的话，我想有1 0个Fans中至少有4个都认不出来。不过也难怪这位大忙人，同期的《FF Ⅶ AC》角色设计、《王国之心Ⅱ》监督兼角色设计、《武藏传Ⅱ》角色设计等杂七杂八的事情堆在一起，还要花时间和心思去设计一个广受欢迎的角色的确不太容易。想当初负责初代《武藏传》角色设计时，野村应该还是一个不太知名的员工呢！

新武藏除了在造型上不能吸引玩家的眼球外，在性格方面也跟前作的武藏有相当大的差异。前作那种爆笑的表情和动作都是让大家留下深刻印象的重点，但本作除了通关后重新再看一次Opening时能让人会心一笑外，在游戏中根本就找不到任何印象深刻的地方。尤其是美版武藏的配音确实很不到位，况且游戏也缺少了跳过剧情的按键，玩家续关后还要再看一遍剧情和再听一次武藏那别扭的声音，实在是不够体贴啊！日版的配音采用了比较著名的声优演绎，在这方面应该会优胜于美版。

不寻常的系统

采用崭新的3D图像技术"漫画渲染"后的本作确实能给人一种新鲜的感觉，尤其是武藏用剑把机械敌兵击倒时，根据武藏最后一击的轨迹，敌兵被切裂的方式也有所不同，这点不得不佩服游戏的精细制作。但从游戏的视角看来，本作的镜头确实拉得太近，以致整个画面几乎只能显示武藏的背面。不过这种设定无疑也间接推荐玩家们多使用锁定系统，这样不但能让画面的视角拉得更远，且在锁定状态下还能实现翻身躲避和Getin等动作。但在通常的精确跳跃以及解谜画面中，这种视角便暴露出众多不便之处，与其是这样，为何不最初就把视角稍微调整一下呢？

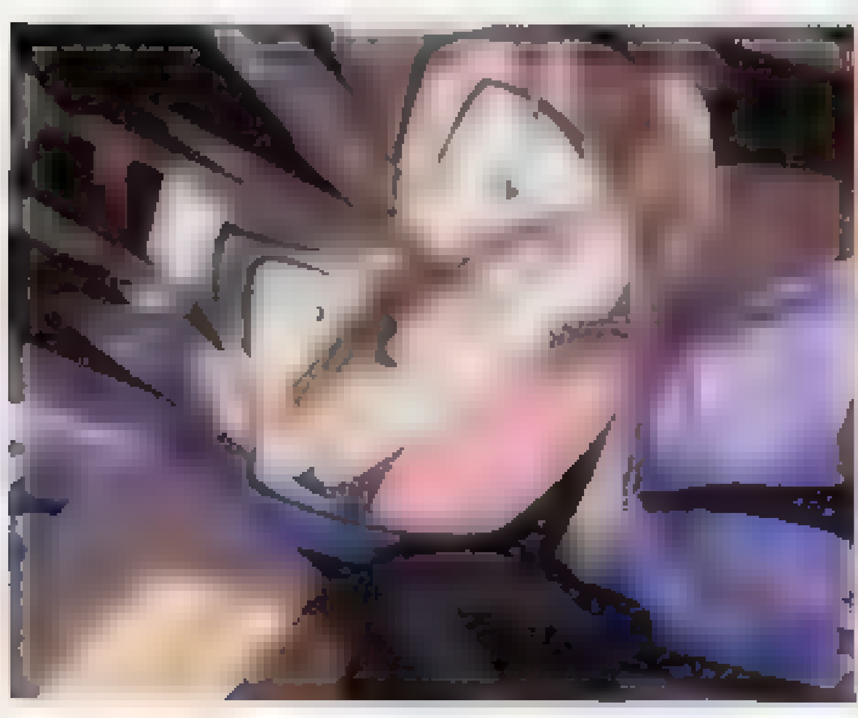
作为一款A·RPG，拥有爽快的战斗系统是每个玩家都想看到的。前作的武藏传虽然系统上比较有特色，却体现不出这个部分。原以为新作能够得到改良，但依然是不尽如人意。攻击方式的单调和敌人种类的缺乏让整体的游戏性大跌，虽然在攻击上还有多彩的技能弥补，可惜发动技能的MP损耗太大，对于初期的玩家来说完全不敢浪费MP对付普通的敌人。因此会让人产生有一种华而不实的感觉。

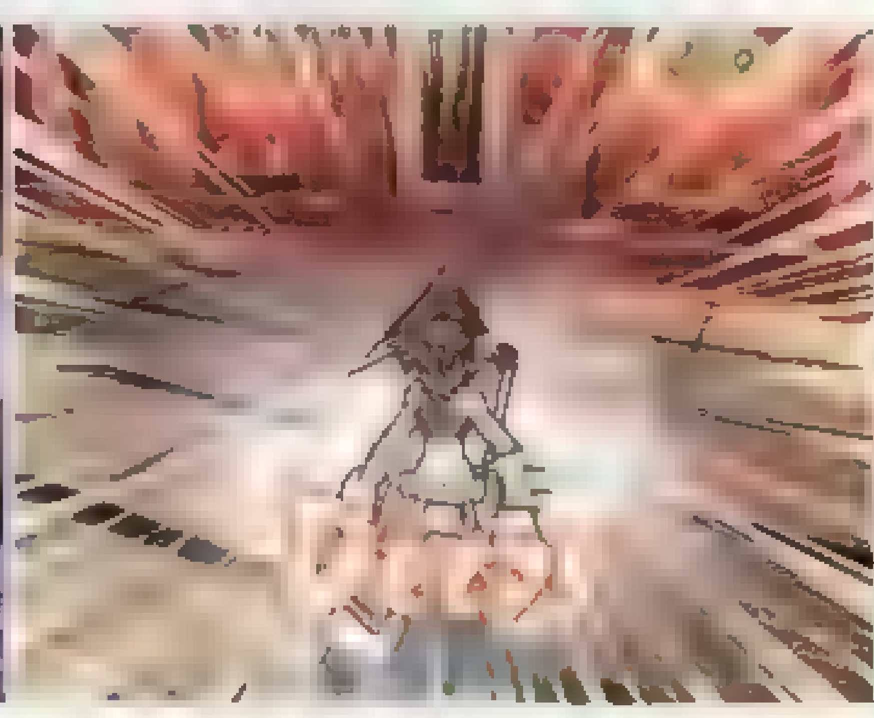
游戏还存在一些十分不体贴的设定，比如说迷宫中的Check Point点过少，而且当玩家死亡并选择续关后，玩家的状态会变回当初接触到Check Point时一样。这样的系统会导致一些动作游戏苦手的玩家抱怨刚才所提升的等级和习得的技能又要重新再来了，严重的话可能还会导致这些玩家放弃这款游戏。这些也是制作人员不够用心的地方。

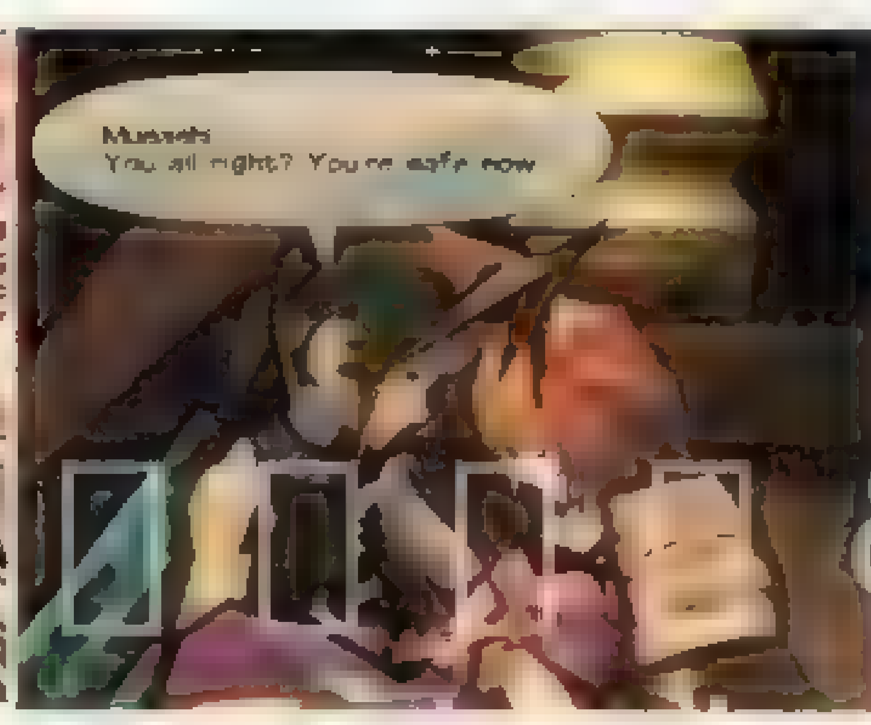
虽说本作的缺点很多，但也有不少优秀的系统。这里要特别赞扬一下Getin系统，利用锁定和看准敌人攻击的时机学习对方的技能的确十分有趣。这除了增加游戏的可玩性外，更增加了不少探索性。而且有些难以学习的技能都是十分实用的，这样肯定会提起不少玩家对着一个敌人都要尝试几十次Getin的欲望吧！

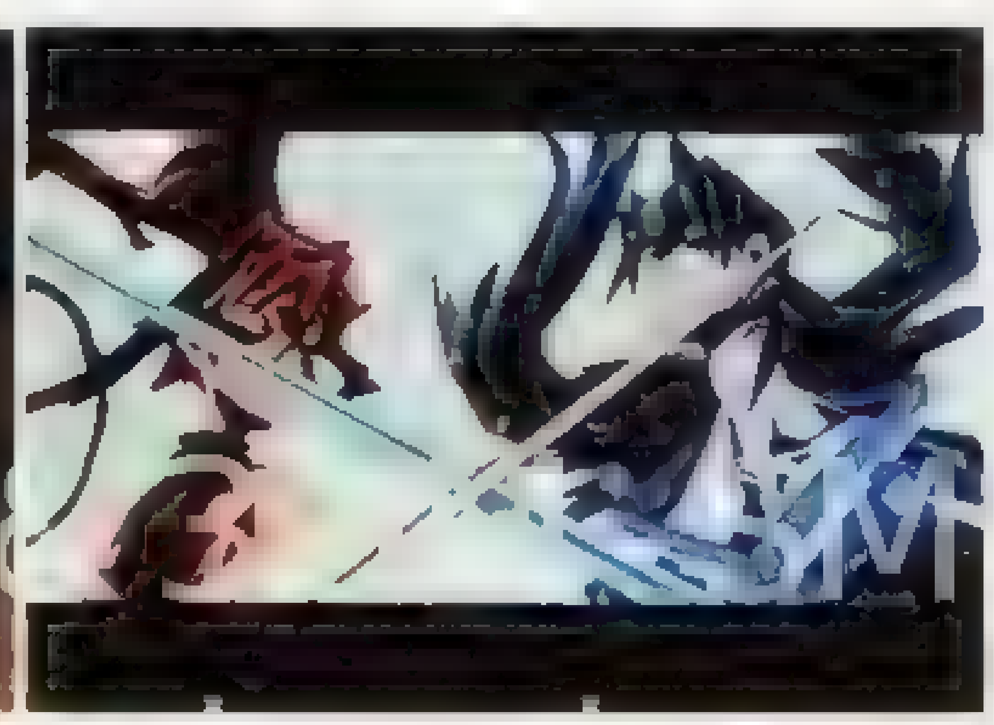
生不逢时

老实说，《武藏传Ⅱ》不应该诞生在2005年。除了是因为Square已经与Enix合并外，最大的原因是《武藏传Ⅱ》已经成为了Square Enix在2005年"商业化"计划名单中的一个标题。2005年的Square Enix将会以每月推出至少一款作品的方针实行，表面上看起来的确是比较兴奋的事情，毕竟Square与Enix强强联手后所推出的作品都有质量的保证。但事实上，Square Enix是打算光凭着自己在业界的名声和凭靠一些与著名旧作挂钩的游戏增加2005年的总收益（《FF Ⅶ》量产计划就是最好的证明），让玩家们能看到两家公司合并后的确是有成绩。但数量与质量的不平衡性是不变的定律，不少作品的制作似乎与前作完全不是同一个档次（《武藏传Ⅱ》就是其中的代表），更有不少作品制作精良却叫好不叫座（《半熟英雄4》的首周销量只有3万多）。当这一切事实摆在大家面前的时候，希望Square Enix能反省一下，然后在时机成熟时，再还给玩家们一款经典的《武藏传》吧！









©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

Touch! 100

iQue DS 百台限量预订开始！

快递上门 抢鲜体验

超值豪华预订版 ¥1698元



专为中国玩家定制
首次独享全球最强

售后服务



iQue DS 首发游戏

《直感一笔》



预定特赠

《瓦力欧制造》

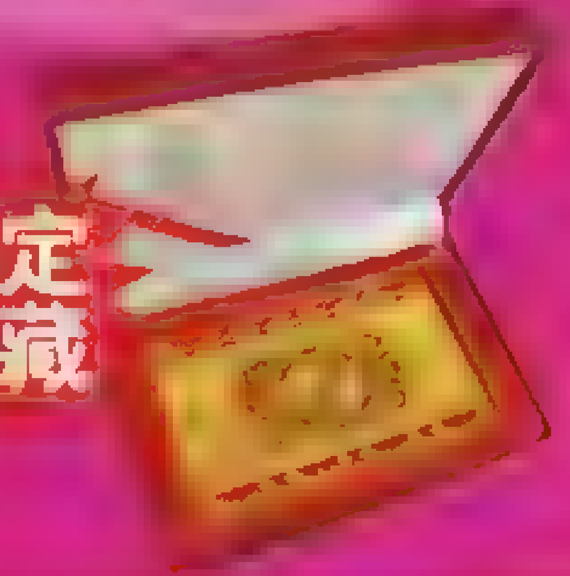
200款超爽游戏，5秒钟奇趣挑战！还有什么比《瓦力欧制造》更适合占据你心爱的GBA卡槽呢？



真玩家真回馈

《密特罗德 零点任务》

行货献礼！



预定典藏

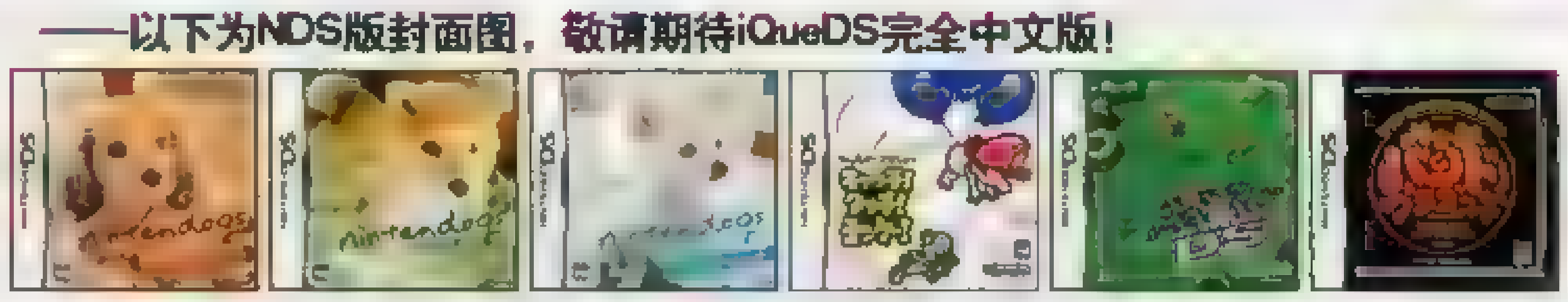
预订纪念金卡

——以下为NDS版封面图，敬请期待iQueDS完全中文版！

iQue DS 游戏预告



《摸摸瓦力欧》
——完全中文版即将推出！



预订方法

1.如果您曾是神游行货用户（神游机\iQue GBA\iQue SP），请先注册神游俱乐部(www.iQue.com)，并将您所购买的产品进行“产品认证”，完成后将您的俱乐部用户名与产品认证号记下。

2.速至邮局汇款1698元。

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
收款：游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

请务必在汇款单上工整地写上自己接收IDS快递包裹的地址、姓名和联系电话

请原神游行货用户务必把注册后得到的俱乐部用户名与产品认证号填在附言栏，您将获得UCG加赠的iQue GBA游戏《密特罗德 零点任务》。

特别提示

◆本次活动限量百台，以汇款时间为准，订完即止

◆为感谢玩家对行货的支持，已经汇款却未能抢得前100预订名额的，将获得全额退款以及一份纪念品作为留念

◆若您对注册神游俱乐部及产品认证有任何疑问，

请咨询：0512-62883599

◆若您对汇款及发货情况有任何疑问，

请咨询：0931-8668378

◆预订咨询邮箱：ids@ucg.com.cn

iQue (China) Ltd.

神游科技(中国)有限公司

Nintendo

©2005 Nintendo ©2005 iQue
NINTENDO, THE NINTENDO DS LOGO AND THE OFFICIAL SEAL ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
LICENSED BY NINTENDO
MADE IN CHINA PAT. PEND



勋章的荣耀

——《荣誉勋章》中的二战历史

文 多边形

题图说明

这张照片被誉为二战中最著名和最鼓舞人心的照片。1945年2月23日10时20分，美国海军陆战队士兵在硫磺岛战役中将"星条旗"插上摺钵山最高峰的情形。当时美联社的战地记者乔·罗森塔尔为后人记录下了这一历史性的时刻。

这不会是一个让人感觉轻松的特别企划。

公元2005年，世界反法西斯战争胜利60周年。

从1939年9月德国闪电入侵波兰为开始标志到1945年9月日本战败投降为结束标志，人类历史上爆发了一场规模最庞大、伤亡最惨重、破坏最严重的全球性战争，地球上有三分之二的国家被卷入其中，战火烧遍了五大洲和四大洋。这是迄今为止，人类文明所经历的最可怕的一场浩劫。

这场战争对人类社会所产生的影响，在60年后依然回荡在人类的心中。战争中血腥屠杀所带来的阴影、炮火所造成的巨大破坏、生命和财产所受到的重大损失，将持续和长久地反映在人类社会的各个方面。

不知道能否称之为幸运，我们这一辈人并没有亲历那场人类历史上的大浩劫，但这并不表示我们可以置身度外，反而我们更应该通过历史的记录来了解、来反思、来震撼着那段令人不堪回首的历史。

哲学家维特根斯坦说：奥斯威辛之后不再有诗了。

幸好，我们还有游戏。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



发售日：2002年5月28日

《荣誉勋章 前线》是第一款在次世代机种上登陆的系列作品，由于之前两部在PS上登场的作品反映平平，EA下了很大力气欲图打响这次世代上的第一炮，专门成立了EA洛杉机工作室专心开发本作，而这之前还有一段秘闻，在EA洛杉矶工作室成立之初，曾公布过一款PS2上的即时战略版《荣誉勋章：战争统帅》，不过这款游戏连开发画面都还没有透露过的情况下便夭折了，原因就是总部方面认为还是应该继续成功的FPS游戏模式，而最后的结果令EA十分满意，本作被誉为系列"脱胎换骨"的一作，平台的转换带来画面的飞跃，游戏AI全面提升，敌兵数量大幅增加，《荣誉勋章》系列"得到了欧美媒体的一致称赞，从此在家用机平台上一炮而红。

说起游戏的发售日，又有另外一个有趣的地方，那就是在1941年5月27日，美国当时的总统罗斯福向全国发出紧急通告，宣布总统和国会有权征用物力、人力及工业部门，以确保国防并提供给大不列颠所需的武器，美国将毫不犹豫地使用武力以击退德国的进攻和保护领水的安静，他说希特勒的野心是要控制公海，以进攻西方世界进而称霸世界。而这个在历史纪念日前后发售游戏的做法不知道是巧合还是有意为之。

荣誉勋章 前线

Medal of Honor Frontline

关键词：D DAY、诺曼底登陆、奥马哈海滩

诺曼底登陆

我们熟知的"D DAY"，也就是诺曼底登陆日，是1944年的6月6日。可是在历史上，当时的盟军统帅部原定的"D DAY"是6月5日，根据当时的计划，在6月4日这天，盟军的舰队已驶出港湾。不过由于当时的天气过于恶劣，海峡白浪滔天，动荡不安，海面上狂风怒号，舰队走了一半路程又被水上飞机召回。而根据气象部门的情报，风暴将在6月5日暂时停止，"D DAY"因此推迟了一天。

在游戏中的第一关便是描写诺曼底登陆的情形，当时战况的惨烈相信玩家已经有了充分的体会，但是你应该要知道的是，当年的实际情况比你所能想象得还要糟糕。



■这是当年登陆战中，美国突击队从步兵登陆艇上涉水上岸的情形。当时研制和生产的专用登陆艇在战役中发挥了巨大的作用。



■这是美国第一空降师在阿纳姆地区空降时的情形。天空中密密麻麻的降落伞。由于空降区域过于分散，导致了很多无谓的牺牲和莱茵河十字路口的失守。



■这是美军士兵在诺曼底滩上岸的情形，先头部队已经冲了上去，几乎所有的登陆部队都是在完全暴露给防守德军炮火的情形下强行冲上海滩。在照片上我们还可以看到水陆两用军车和57毫米牵引式反坦克炮被拖上海岸。

针对德军进行反攻的"霸王作战计划"早在1943年就已经制定，而诺曼底登陆只是这个计划的一部分而已。在登陆部队抵达之前，6月6日凌晨1时到3时，分属两个美国空降师和一个英国空降师的13000名伞兵分乘925架飞机在德军阵地后面空降。（这一段在最新的《战火兄弟连：进军30高地》的第一关中有描写）他们的任务分别是牵制德军，阻止德军向滩头增援，以及抢占要地，建立桥头堡。是他们揭开了"霸王作战计划"的序幕。6月6日拂晓之后，2500架盟军轰炸机开始轰炸德军据守的80公里长的海滩，对"大西洋堡垒"的打击开始了。在舰炮猛烈大炮火的掩护下，盟军在诺曼底海岸登陆，由于风浪太大，最初的登陆行动很混乱，专为这次登陆行动设计制造的水陆两栖坦克，有很多入水后即遭灭顶之灾。而最不走运的就是奥马哈海滩，根据事先的情报，这里的守军为一个营，但美军冲上滩头才发现，他们所面对的是一个装备精良的德国师，美军在这个滩头上死伤惨重。美军上校泰勒留在这个滩头上的话后来被广为传播："这个滩头上只有两种人：已经死了的人和正等着死的人。还是跟着我闯出这个地狱吧！"（看过电影《拯救大兵瑞恩》的玩家应该对这一段有着深刻印象）

而关于这场战役的伤亡人数，由于当时的战况过于惨烈和混乱，在60年后的今天依然无法准确统计。位于美国的战争历史中心的纪录是有6036名的美国人员伤亡，其中包括失踪的和受伤的。统计德国人的伤亡更加困难，美国诺曼底登陆历史博物馆表示，虽然数目不知道，但是估计其在4万到9万之间。而我们更应该记住的是，为了削弱德军的防卫，有超过19000名的诺曼底平民在联军的大规模炮火中丧生。美国俯瞰奥马哈海滩的死亡人员墓地一共埋葬着9383名士兵，他们白色的墓碑一直在提醒着人们，这就是战争最可怕的代价。（也就是电影《拯救大兵瑞恩》中最后的一个场景）



■在火力网和空中汽艇的保护下，盟军继续使用坦克登陆舰向海滩输送着士兵和坦克等物资，在这一天里，总共4000多艘舰船运送了17.6万人以及他们所需要的物资。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

荣誉勋章 日出

Medal of Honor Rising Sun

关键词：珍珠港事件、瓜达康纳尔岛、桂河大桥

《荣誉勋章：日出》受到广泛关注不仅仅是因为它是成功作品的续作，而且游戏的主题"偷袭珍珠港"和一个月后的历史纪念日十分靠近，再加上2002年5月上映的电影《珍珠港》热潮未却，这部作品不受关注也不行了。制作小组为了保证历史的真实准确，特地与美国"国会荣誉勋章协会"展开深入地合作，邀请协会的专家对游戏中涉及到的历史事件进行监督和修正，最大程度地保证了玩家能在游戏中完全体会到当年战争的激烈和残酷。



发售日：2003年11月11日

可是游戏发售以后所得到的评价是毁灭性的，除了IGN之外，几乎所有的媒体对本作都是恶评如潮。虽然游戏一开场，炮火硝烟的珍珠港让玩家能很快投入到游戏所营造的历史氛围中去，但是这一段过后，等待着玩家的只剩下华而不实的场景和弱智的AI，以及严重影响了游戏性的几近变态的游戏难度。

游戏的发售日是美国历史上著名的五星上将巴顿将军的诞辰，1885年11月11日，巴顿出生于加利福尼亚州。1942年11月，艾森豪威尔把巴顿调去接管突尼斯境内的美军，使巴顿名声大震的是攻占西西里的战役，他指挥部队沿西西里北岸向麦西纳前进，以惊人的速度先于英国人进入麦西纳并赢得了这一战役，这一战使同盟国和德军都对美军刮目相看。

偷袭珍珠港



■珍珠港福特岛鸟瞰。这张照片是1941年12月7日8时10分日军展开第一波攻击时一架日本攻击飞机拍摄的照片。注意照片右上方溅起的冲天水花，那是美军的"俄克拉荷马"号刚刚被日军轰炸机击中。



■这是美军战机B-17D"空中堡垒"的残骸，这是在珍珠港瓦胡岛希科姆机场在日军的轰炸中被摧毁的。由于当时美军毫无准备，机场上的战斗机和轰炸机整整齐齐地排列在一起，绝大多数飞机还来不及起飞就被炸毁了。12月7日上午，美军驻夏威夷地区的空中力量几乎被消灭殆尽。



■正在沉没中的"加利福尼亚"号。至当日上午9时45分日军攻击结束，美军共损失了5艘战列舰（"西弗吉尼亚"号、"亚利桑那"号、"内华达"号、"俄克拉荷马"号和"加利福尼亚"号），并有3艘战列舰遭到严重破坏（"马里兰"号、"田纳西"号和"宾夕法尼亚"号），这是一次毁灭性的打击，而在游戏中我们亲眼目睹了"亚利桑那"号的沉没。

《荣誉勋章：日出》给中国玩家最深的印象，除了开篇阶段那惨烈的"突袭珍珠港"的桥段外，吸引很多玩家来玩这款游戏的理由，恐怕就是"可以在游戏中干掉日本鬼子"了吧？本作是这个系列首次涉足二战中的"太平洋战争"部分。

看过电影《珍珠港》的玩家应该还记得，在影片中，突袭珍珠港的当天，铺天盖地的日本战机静悄悄地接近珍珠港，并成功地对珍珠港实施了轰炸。历史上的那天是1941年12月7日，由于对之前获取的"日军可能袭击"的情报缺乏足够的重视，以及对当日出现在雷达上的机群信息判断错误，当日清晨7时许，由183架飞机组成的首批日军攻击机群成功穿越了美军空中防线并对于珍珠港内的美国舰队展开了猛烈攻击。1小时后，日军出动191架飞机编队，实施第二波攻击。一直到9时30分，空袭才宣告结束。最后的日军的"战果"是美国的8艘战列舰有5艘被炸沉，3艘长期失去作战能力，另有18艘大型舰艇被炸沉、炸伤，100多架飞机仅剩一堆冒烟的残骸。美军官兵被炸死2408人，炸伤1176人，而日方仅损失29架飞机。次日，罗斯福向国会发表演说："1941年12月7将成为国耻日。美利坚合众国遭到了日本海军蓄谋的突然袭击，我请求国会宣布，由于日本发动了突然的进攻，美国和日本已处于交战状态。"偷袭珍珠港标志着太平洋战争爆发，日军暂时取得太平洋区域的军事优势，乘机大举南进，侵略东南亚诸国。但是也正因这个事件美国正式宣布加入二战盟军阵营（之前美国曾宣布保持中立），整个二战的历史在这里开始转折。

争夺瓜达康纳尔岛



■1942年8月7日，美国海军陆战队英勇地冲上瓜达康纳尔岛的特纳鲁东海岸。整个登陆过程几乎没有遭到任何抵抗，美军顺利地按照计划向前推进，在后来长达半年争夺瓜达康纳尔岛的拉锯战中，日军没有取得任何便宜，盟军取得了最终的胜利。

游戏的第四关对美军在瓜达康纳尔岛的战役进行了描写，其实这只是美国整个"太平洋反攻战役"中的一部分，有兴趣的玩家可以找来一部讲述该战役的名叫《细细的红线(The Thin Red Line)》的电影来看看。中途岛战役之后，太平洋上的力量对比发生了有利于盟国的变化，日本开始丧失了它在战争初期夺得的海空控制权，战略上陷于被动局面，被迫暂时停止在太平洋的战略进攻，而美军方面，则欲图趁着之前中途岛战役的胜利将太平洋战略由守转攻。1942年8月9日清晨，美军向瓜达康纳尔岛发动进攻。由于日军在瓜达康纳尔岛上只配备了一个营的兵力，所以，美军没有遇到什么抵抗就于9时占领了该岛。虽然日海军第八舰队和海军航空队闻讯后立刻长驱南下550海里，并给予盟军猝不及防的反击，但由于日军对战争局势的错误判断，后来连接几次妄图夺回瓜达康纳尔岛的战役均告失败，从1942年8月到1943年2月，在长达半年的瓜达康纳尔岛争夺战中，日本共损失各种舰艇50余艘，其中战列舰2艘、轻型航空母舰1艘、重巡洋舰2艘、轻巡洋舰2艘、驱逐舰12艘、潜艇4艘、飞机1900架、官兵24600人。美方损失航母2艘、重巡洋舰6艘、轻巡洋舰14艘、战死1592人，日本损失大大超过美国。从中途岛到瓜岛战役，是太平洋战争的转折时期，使日本欲图把控制区域扩展到夏威夷和澳大利亚的企图彻底破产，在西南太平洋上被迫由攻势转入守势，而美军则由守势转为攻势，从而完成了太平洋战场的战略转折。



■这是1942年10月13日，美国一架战机在攻击布尔维尔岛托罗雷港日本船只时拍下的照片。照片中是日军"秋津州"号水上飞机供应船被攻击的时候，一枚炸弹正在船只附近爆炸，而当时正好有一架日本"零"式飞机飞到了镜头里面。

从参战时间看，中国抗日时间最长，从"九一八"算起14年，从"七七事变"算起也有8年。而美国对日作战只有四年，即1941年12月到1945年8月，苏联对日作战有三次，时间不到七个月。

荣誉勋章 欧洲突袭

Medal of Honor European Assault

关键词：圣纳泽尔、北非战役、V2火箭、斯大林格勒会战



发售日：2005年6月7日

经过了两年的沉寂，《荣誉勋章》系列再一次在家用机上登场了，由于2005年是世界反法西斯战争胜利60周年，推出一部新作几乎是肯定的事情了。

这次游戏的主题放到了欧洲战场上，从盟军反攻圣纳泽尔开始到阿登战役结束，总共四大战役却是家用机系列上关卡最少的。与前两作相比，本作在系统上又做了大幅的改动，但是改动的结果却是令人褒贬不一。不知道制作人员是不是有意想照顾从来未玩过本系列的玩家，战场上满地的道具提示让历史的代入感大为降低，而小队的指令系统又有些鸡肋的感觉，虽然操作上非常简单，但是形同虚设的队友对自己的帮助实在是很有限。最令人不满的就是比起前作来几乎毫无提升的AI，敌人很少主动进攻，而除主角以外的所有人都更像是在演一出事先排练好的电影而不是在进行一场殊死的战斗——虽然最终本作的评价超过了前作，但是依然未能超越《前线》的成就。

而本作发售日的前一天更是著名的"诺曼底登陆"60周年纪念日。1944年6月6日，盟军实施了策划长达两年之久的两栖登陆作战计划，在给德军制造了大量虚假情报之后，于当日临晨1点多向德军后方投放了13000伞兵部队，以牵制德军军力，保证抢滩登陆战的成功，然后在拂晓的时候由轰炸机部队打响了"诺曼底登陆"的第一炮。而这场战役最后的胜利给予德军最为沉重的打击，极大地动摇了德军的意志，为二战最后的胜利奠定了坚实的基础。

攻克圣纳泽尔

谈圣纳泽尔之前我们要先说另一个响当当的名字——Commandos，这支被称为"盟军敢死队"的特种部队在二战的欧洲战场中发挥了巨大的作用，对，你是不是想起来了？PC上那个著名的即时策略游戏《盟军敢死队》，这正是以这支令德军闻风丧胆的精英部队为原型的。

在《荣誉勋章：欧洲突袭》的开场动画中，描写了英国战舰"坎贝尔敦"号冲上被德军占领的圣纳泽尔港口船坞闸门的情形（本期Gamehalo VCD中有收录）。历史上的1942年3月16日下午，英军的袭击部队从法耳默思港起航出发，除了"坎贝尔敦"号驱逐舰之外，还有"阿萨斯顿"号驱逐舰和"挺迪尔"号炮艇，另外还有14艘汽艇和一艘鱼雷艇共同驶向圣纳泽尔。部队在圣纳泽尔附近停泊，等到晚上22时，英军轰炸机开始对圣纳泽尔进行轰炸，以掩护舰队靠近圣纳泽尔，而所有的船只也都换上了德国国旗以欺骗德军，这一招颇为奏效，等到德军发现靠近港口的不是德国军舰时已经为时已晚，17日临晨1时36分，"坎贝尔敦"号驱逐舰高速直奔船坞的水闸并猛烈撞击。（这正是游戏开场所描写的桥段）接下来的战斗十分艰苦，强行登陆的"Commandos"突击队员绝大部分牺牲或者被捕，在袭击圣纳泽尔的战斗中，英军付出了巨大的代价：海军丧失了3名军官、751名士兵，而"Commandos"部队失去了34名军官、178名士兵。虽然损失巨大，但这次大胆的作战基本取得了预期的效果，使德军心惊胆战、闻风丧胆。特种作战部队"Commandos"的名字传遍了英国，威震了德国。

北非战役


1942年11月初，美国制造的被称为"谢尔曼"的M4中型坦克进入北非与德军开战，装甲部队在战役中取得的艰苦胜利是英军在阿拉曼获胜的关键要素之一。


一名英国士兵端着装上刺刀的步枪走向一辆被炸毁的德国"黑豹"III型坦克，而坦克中幸存的德军士兵被迫投降。

游戏的第二关转战北非战场，而提到北非战场，就要说到蒙哥马利率领的英第8集团军打败了由德国名将隆美尔指挥的德意联军令"沙漠之狐"功名扫地的经典战役——阿拉曼会战。

1942年5月，隆美尔在昔兰尼加会战结束后，挥军乘胜追击，不到10天，前进500多公里，直抵埃及境内的阿拉曼。阿拉曼距英地中海舰队基地亚利山大港仅70英里，是屏护埃及腹地的重要战略支撑点，英军面临着被赶出北非战场的严重威胁。为了改变这种不利局面并配合盟军在其他战场的作战，1942年8月上旬英国首相丘吉尔任命蒙哥马利上将为第8集团军司令。经过蒙哥马利对英美第8集团军进行战略物资部署后，10月23日晚10时，英军1000多门大炮同时向德意部队的炮兵阵地开火，阿拉曼战役正式打响。隆美尔于27日变更兵力部署，企图以坦克突击集团击溃英军的主要突击集团，但在10月28日下午，英军出动大批飞机，对位于进攻出发地的德意装甲坦克实施了密集的火力突击，破坏了德意联军准备实施的反突击。11月2日，英军在炮兵和航空兵火力的支援下再次发起进攻，在向纵深和两翼扩大战果的同时，以主力从侧后迂回德意军的北翼，以切断其退路。11月4日下午3点，英军在德意军队的防线上打开了一道20多公里宽的缺口，意第20军全军覆没。11月9日，隆美尔经过艰苦的撤退战，带着德非洲军的两个装甲师、一个轻装师和一个步兵师的部分部队撤出埃及，退回到利比亚境内。至此，阿拉曼会战结束。


照片中的就是德国研制的V2火箭，这是一种地对地的液体燃料飞弹，它可以将1吨重的弹头发射到190千米的距离上。游戏第二关的第二个任务就是摧毁V2火箭。

在这场艰苦的会战中，德意联军阵亡万余人，伤15000人，被俘30000多人，共计损失55000多人，坦克300余辆，火炮约1000门。英军伤亡13500人，损失坦克500多辆。作为世界上第一次真正意义上的现代化战争对抗，阿拉曼会战是北非战场的重要转折点。

从抗击日军数量上看，太平洋战争前，中国是惟一抗日的国家，牵制日军总兵力的78—94%，其中1937年末88%、1938年末94%，1939年末83%，1940年末78%。太平洋战争爆发后四年中牵制日军总兵力34—69%。

斯大林格勒会战

游戏的第三关是以斯大林格勒会战为历史背景的。斯大林格勒会战是前苏联伟大的卫国战争中，苏军为保卫斯大林格勒并粉碎该方向上的德军集团而进行的一次会战。这次会战从1942年7月17日开始，1943年2月2日结束，历时六个半月。



■1943年2月，苏军取得了斯大林格勒会战的最终胜利。照片中一名苏军士兵在可以俯瞰斯大林格勒中央广场的一座建筑物上扬起了苏联国旗。在这场战役中，德军有超过10万人死亡，超过7万人被俘虏。



■德军在斯大林格勒无法发挥机动作战的优势，因此被迫与苏军展开近距离作战，使得他们的作战能力受到很大限制，在消耗战中被折磨得精疲力尽。这幅照片是战地记者所拍摄下的苏联士兵的英勇战斗。

1941年6月22日拂晓，法西斯德军及仆从军不宣而战，背信弃义地撕毁苏德互不侵犯条约，突然入侵苏联国境。苏军进行了英勇顽强的防御作战。经1941年夏、秋战局，德军的进攻基本上被阻止在列宁格勒、莫斯科和罗斯托夫一线。在1941年至1942年的冬季战局中，苏军的主要任务是消除德军对莫斯科、列宁格勒和高加索的威胁。12月初，苏军在莫斯科城下开始反攻，消除了德军对莫斯科的直接威胁。

德军在莫斯科会战失败后，被迫放弃全面进攻计划。德军统帅部趁欧洲尚未开辟第二战场之机，继续增强苏德战场上的德军兵力，并于1942年夏在苏德战场南翼实施重点进攻，企图迅速攻占高加索和斯大林格勒，然后北取莫斯科，南出波斯湾。在夏季战局中苏军失利，7月中，德军进抵顿河大弯曲部，威逼伏尔加河和高加索地区，在斯大林格勒方向形成了复杂局势。针对德军企图，苏军最高统帅部组建了斯大林格勒方面军，7月17日开始了斯大林格勒会战。至8月17日前，德军被阻止于斯大林格勒外层防御围廓的南部地区，德军第一次进攻宣告失败。8月19日起，德军再次发起进攻，从西面和西南面同时实施向心突击，力图攻占斯大林格勒，并出动几千架次的飞机对城市进行了密集的轰炸。在斯大林格勒南面的接近地，德军坦克第四集团军与苏军进行了激战，德军突破了防御，对苏军第六十四、第六十二集团军后方构成了威胁。这两个集团军奉命撤至内层防御围廓。这里的激战一直持续到9月12日。从9月13日到26日，德军向市中心的第六十二集团军各兵团反复发动冲击，虽然苏军第六十二集团军与第六十四集团军的联系被切断，但依然顽强地抵抗了德军的进攻。10月中旬，德军第三次企图攻占斯大林格勒，向拖拉机厂、街垒工厂和红十月工厂实施了突击。11月11日，当苏军已充分做好反攻准备时，德军虽已突入市中七个区中的六个区，但最后一次强攻，仍未能占领整个城市。通过斯大林格勒接近地和市区的激战，德军的进攻力已消耗殆尽。



■1942年12月，在冬季战局中，德军士兵被苏军包围，补给品已经耗尽，他们在斯大林格勒的废墟中饱受严寒的折磨，在1943年2月初德军彻底失败之前，有不少德军士兵死于严寒和营养不良。

11月19日，经过猛烈的炮火准备，苏联西南方面军和顿河方面军发起了进攻，揭开了反攻的序幕。经过两天战斗，苏军各方面军都突破了德军防御，坦克军和机械化军得到了向战役纵深发展进攻的机会，西南方面军坦克第四军和斯大林格勒方面军机械化第四军在苏维埃农社会合，封闭了在顿河和伏尔加河中间地区对德军第六集团军及坦克第四集团军一部共33万人的合围圈。12月16日，苏联西南方面军和配属部队发起了进攻，粉碎了顿河中游地域的德军并进到德军托尔莫辛集团的后方，这一进攻迫使德军最高统帅部最后放弃了解救被包围于斯大林格勒的德军的企图。1943年1月初，压缩在包围圈中的德军态势急剧恶化，已经没有任何解决的希望。31日德军南集群被消灭，以第六集团军司令为首的残部投降。2月2日德军北集群残部投降，斯大林格勒会战结束。苏军消灭了德军在苏德战场总兵力的四分之一约150万人。希特勒妄图攻占斯大林格勒的计划遭到彻底覆灭。

苏联在斯大林格勒会战取得的胜利具有重大的政治、军事意义。斯大林格勒会战的胜利，使苏军从德军手中夺取了战略主动权，并一直保持到战争结束，对争得苏联伟大卫国战争乃至整个第二次世界大战的根本转折做出了决定性贡献。

特企后记

非常感谢你能够有耐心看完这篇特企，这篇更像二战回忆录的文章似乎是不应该出现在一本游戏杂志上的，但是我希望能够通过这篇特企，来引导大家能够通过游戏来了解更多的东西。

游戏，作为这个时代一种新的艺术载体，它能够比书本或者电影承载更多的东西，比如对历史的记载，书本和电影只能让读者观众以一种被动的方式来吸收知识，而游戏却能以一种主动和互动的方式来传播各种信息，相信有不少玩家是在玩过《真·三国无双》之后才去拜读《三国演义》，那么是不是还有玩家是玩了《荣誉勋章》之后才对二战历史感兴趣的呢？（比如多边形通过制作这篇特企又补充了不少二战历史知识）如果你能从这篇特企而产生那么一点兴趣，我便很满足了。

不过在制作特企搜集资料期间，有那么一些遗憾一直缠绕在心头，中国的抗日战争作为第二次世界大战当中极为重要的组成部分，（假若不是中国在亚洲牵扯了大部分日本侵略者的兵力，整个二战乃至世界的历史有可能发生天翻地覆的改变）在世界知名的有关二战的游戏中，几乎没有得到过重视和重现，这件事情，我们是等到别人来做，还是我们自己来做呢？这个问题值得我们所有人深思。

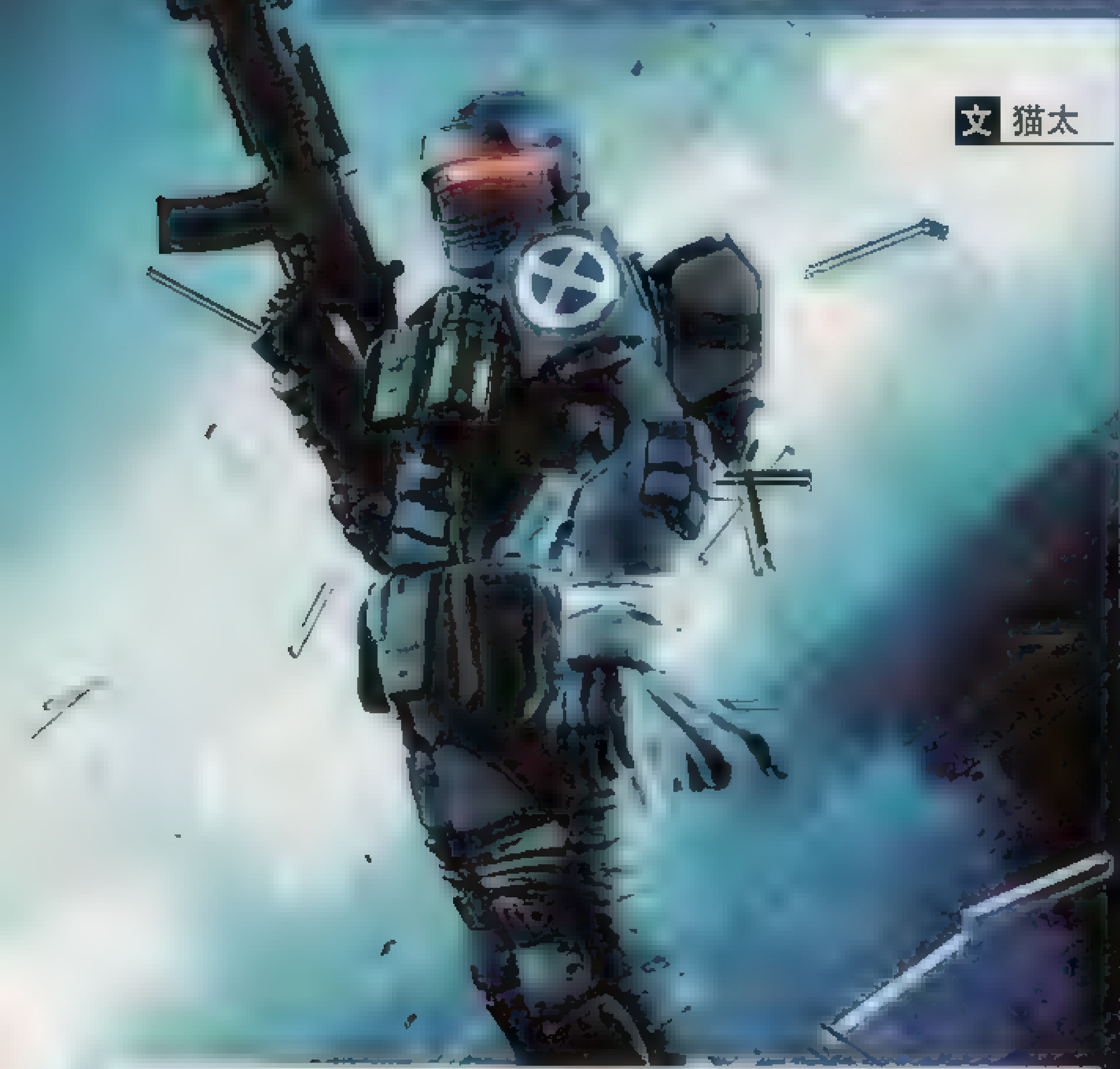
这篇特企中，限于篇幅的原因，仅以PS2上的三部作品为引子，对于游戏中重大战役的历史介绍也不算详细，并且依然有部分游戏中展现的战役未收录其中，这一点还请读者见谅！有兴趣的读者请自行查找相关资料。



从歼敌数量看，据日方统计，二战中日军共伤亡195万人，其中在中国战场伤亡133万人，占70%。就日军被击毙而言，据日方统计在中国战场44.6万人，太平洋和东南亚战场19万余人，苏联远东战役击毙关东军8万人。也是中国最多。

CODED ARMS

机密武装	Konami	FPS
Coded Arms	2005年6月23日	日版
1人 [illegible] 160KB		4800日元
对应无线联机通信		



文 猫太

初公布时便气势凌人的Konami作品《机密武装》终于登场！作为PSP的第一款FPS，本作的画面的确和宣传一样出色，如果有玩家置疑PSP的机能只有PS水平的话，那么当这些玩家看过此款作品的画面后绝对不会再产生这样的疑问。当然，只有魄力的画面也不足以让玩家舍得掏钱，对于这款在掌机上的FPS来说，游戏的系统也有不少独特之处。每进入一个关卡只需读盘一次，相信对游戏的读盘速度抱疑问的玩家可以免除此担心了。另外，虽然这次来不及为大家介绍4人联机模式，不过日本媒体对本作对战模式的评价相当高，相信能成为一款掌机上的《反恐精英》。(^_^)

故事背景



在20世纪的末期，一场网络化的风波席卷现实社会的每个角落，以致现实生活中的每一件事几乎都不能与网络断开关系，而随之而急剧发达的医疗技术，甚至可以把电子装备植入到人体的脑部与网络连接。

这时，[illegible]，展开非公开战斗的巨大复合企业体开始着手开发军事用的战斗模拟器"A.D.A"，军方对于此计划寄予莫大的期待，所以投下了大量资金以保证成功。但是，由于他们发现了系统潜有致命的缺陷，[illegible]停止了开发。

但"A.D.A"并没有因此而消失，在经过一段时间后，一位聪明的黑客无意中发现了"A.D.A"的存在。这个系统竟然在网络上吸取各种数据用于自我繁殖，且变成了形状各异的巨大迷宫。这个消息传开后，一些已经厌倦了普通游戏的核心玩家，以及一些热衷于收集高级数据的黑客一拥而上，把所有的精力和时间都耗费在此系统上。不久，这个系统便成为了[illegible]。最后导致接入系统的人数一下子倍增，因此而成为电脑废人（等同于植物人）的玩家也逐渐增加。这些玩家的所有人格都被程序化，再不能逃出系统，并变成了疯狂的暴动分子。这个就是"A.D.A"当初被迫停止开发的原因。[illegible]

[illegible]，但这[illegible]已经在网络上随处可见，现在已处于无法控制的地步，既然不能用根治的方法，只要制定一条法律，让所有人严禁进入"A.D.A"系统。

不过，这个世界上还是有很多人想得到"A.D.A"的高级数据，于是他们花费巨大的代价，雇佣一些同时拥有战斗能力和网络知识的人帮忙。他们使用程序强化自己的武装并赌上自己的人格与金钱，向"A.D.A"进发。最后人们称这些人为——CODED

基本操作	
方向键上	切换望远镜模式（打开狙击枪的远镜）
方向键下	Reload
方向键左右	左右切换装备的武器
左摇杆	控制角色移动
○×□△键	控制角色的视角移动
L键	跳跃
R键	射击
START键	打开游戏菜单



▼[illegible]对瞄准的影响不[illegible]的贴心设定



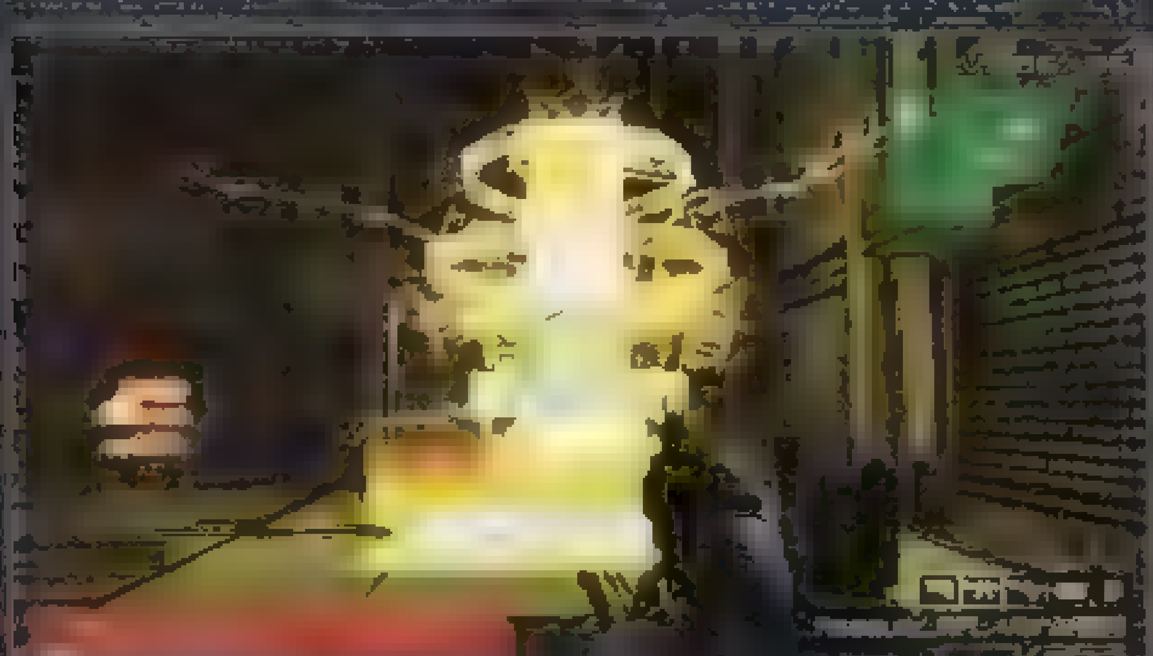
▲对于一些移动速[illegible]自动校正的系统带[illegible]

瞄准与射击

家用机上的FPS作品最大的难题的就是瞄准，以PS2为例，手柄上的左摇杆一般是负责角色移动，而右摇杆负责瞄准，不过只要厂商把准星稍微调大一点的话，那么要命中对手还是不难的。那么缺少了右摇杆的PSP究竟会如何应付这个难题呢？如左方的操作表格，左摇杆依然是控制角色的移动，而视角的转换则让4个按键实现，这样做不但没影响瞄准的难度，熟练的话，4键的定位可能要比右摇杆更准确。当玩家的准星接近了附近的目标后会自动锁定，但最终命中率还是要根据中央主准星与枪械能力决定，每种枪械的子弹射速不一，对于经常移动的角色来说，需要有较强的提前量意识。

关卡与玩法

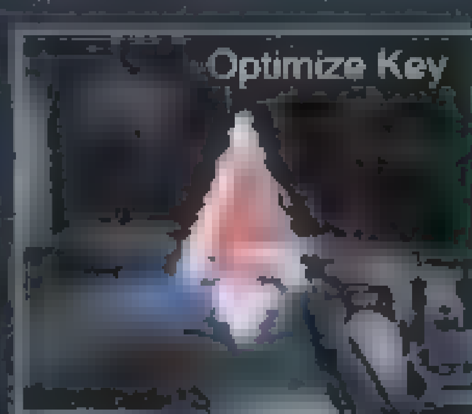
游戏的组成大概由"选择关卡"、"到达最底层的黄色脱出点"、"整理装备"这三个部分组成，途中几乎不会出现任何相关的剧情，关卡的数量会随着章节的推移而增加，每个章节都有几个不同地域的关卡，玩家可自由选择进入的顺序，每个区域关卡的层数也会逐渐增加，在每一层找到蓝色光柱便可以进入下一层，但有些光柱需要打倒被蓝色病毒包围的敌人才能解开封印，黄色光柱是终点，但途中也有不少途中脱出的黄色光柱，建议到达底层并消灭所有敌人后才脱出。另外，由于迷宫是自动生成的，所以Game Over续关后的走法也不一样。



◀随机生成的迷宫和激烈的战斗，让人在游戏中每打开一扇门后，心都跳动一下。

装备与道具

玩家游戏的初期只配备了一把手枪，但打倒某些特定的敌人后便会得到更多的新武器和装备，玩家身上可以同时装备5把武器以及3款装备（头、身体、腿部），当得到的武器超过5种时，多出来的武器便会自动存储在仓库，需要玩家在菜单中交换才能使用。如果装备的手枪没有弹药的话，系统便会自动更换下一把有弹药的武器，如果装备的手雷类武器用光的话，那么便会多出一个携带武器的空格。当得到新的装备品时，系统会自动更换身上的同类装备，十分人性化。



▲增加使用中武器的经验值，当经验值达到标准后便会提升枪械的攻击力。



▲随机取得身上任何一件武器的弹药，包括在仓库中的武器。



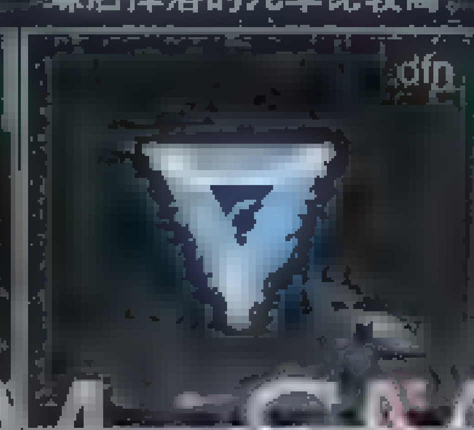
▲回复HP，一般回复量有20和50两种，打倒机械蜘蛛后掉落的几率比较高。



▲增加10点HP的最大上限值，[illegible]并[illegible]所有HP，相当稀有。



▲[illegible]主人公[illegible]的[illegible]毒。通常在中了病毒后，屏幕会不断出现杂点闪烁。



▲[illegible]的其中一样新装备，系统会自动替换老装备。

©2005 KONAMI

&3DM-SM www.plumbook.cn

Conker Live & Reloaded

文 猫太



相信在国内接触过N64的玩家也有不少，“《塞尔达传说》系列”、《F-ZERO》、《马里奥64》等经典大作肯定是这些玩家们难忘的回忆。但不知道大家是否玩过一款叫《坏松鼠》的游戏呢？虽然游戏的知名度在国内并不高，但其恶搞的剧本和主人公Conker那表面上可爱实际上十分险恶的的性格让所有玩过的玩家念念不忘。如今开发公司Rare已经被微软收购，而利用Xbox强大机能强化后的《Conker》也终于与大家见面了！其出色的画面和更多丰富的模式让本作再次成为又一款经典的作品，下面就为大家简单介绍一下游戏的各种玩法吧！

注意 本作含极严重的暴力，出血和恶心镜头，建议不要一边在游戏的同时一边吃东西！

冒险部分

操作	
左摇杆	移动Conker
右摇杆	变换视角
A键	跳跃
B键	取出或收回武器　动作键
L键	切换成第一人称视角
R键	攻击键/无武器时趴下
START键	查看状态键
BACK键	切换上网模式

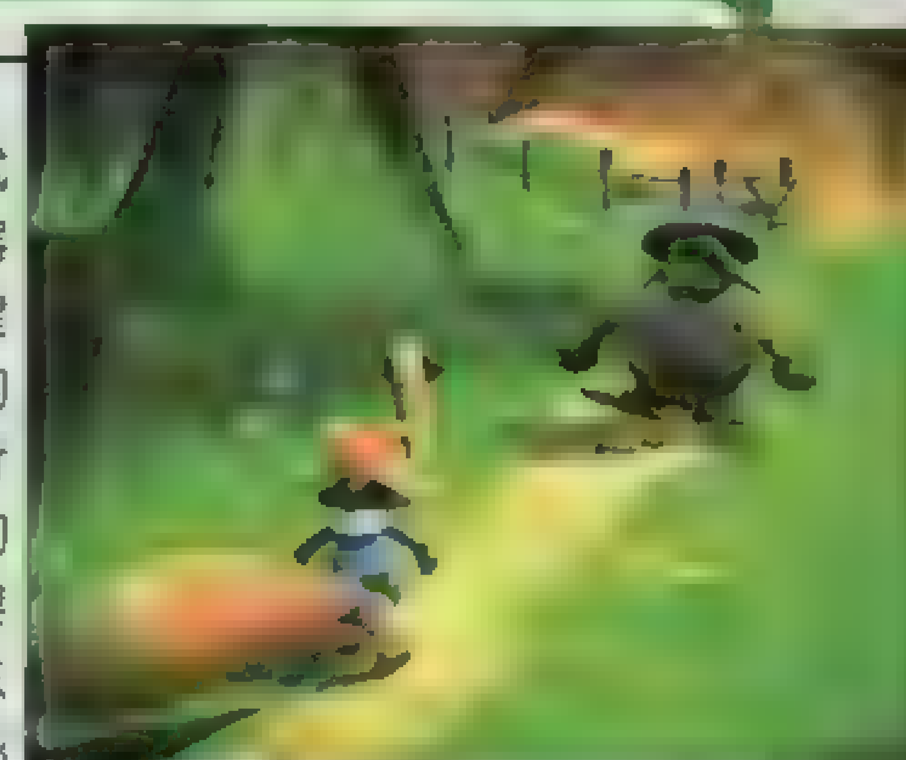

▲游戏的恶搞味道相当浓烈，小孩子一定不能玩哦！

这个部分几乎是贯穿整个游戏的重要部分，故事是讲述Conker与一些朋友在酒吧喝醉酒，迷迷糊糊便去到了一个奇怪的地方。为了能逃出这里，他只好随手捡起一根带钉子的棒球棒，进行一段充满恶趣味的冒险。而在另一方面，城堡内的城主也因为桌子缺少了一个脚而心情大怒，这时博士便想到用一只松鼠可以当桌脚，于是便把目标移向Conker的身上。

Conker的基本动作与普通的3D ACT分别不大，在一个庞大的空间中解开各种机关[illegible]往下一个地区，通常玩家需要频繁来回两个地区，以解开更多的谜题。游戏的核心物品是钱，在本作中，钱是不会在打倒敌人后掉落的，而是在解开一些谜题后，到达一些特点的地点取得它们。游戏中除了生物能说话外，连钱都会说话，每次可以取得的金钱数量是100美金，只要玩家最后取得了1000美金的话，便可以到达最后的目的地，取得的金钱数量其实意味着玩家已经完成了游戏的一小部分，如果附近有钱的话，玩家就能听到它大喊救命的声音哦（Help me! ^_^）

关于攻击

几乎在整个冒险部分中，Conker使用的武器都是一根带钉子的棒球棒。按A键取出武器后，再按R键就可以攻击敌人。如果玩家按键的节奏合适的话，还可以同时打出威力巨大的三连击呢。其实在游戏中还可以使用一些飞行武器，但必须满足特定的条件——站在相应的“B”点上。“B”点是游戏的关键系统，玩家如果在地面上看到有“B”的符号，那么走上去Conker的头上就会冒出灯泡，这时只要按下B键就可以实现一些重要的动作。使用飞行武器也就是在这些B点上实现的。

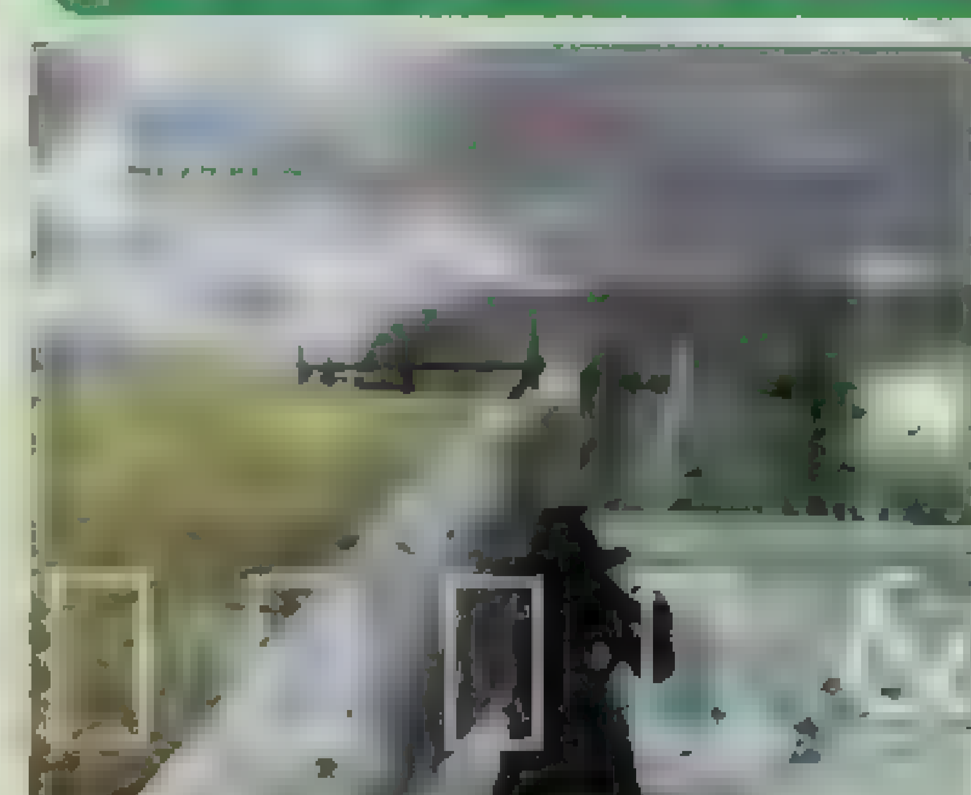

▲一般要敲5下才倒的士兵只需一套三连击就可以将其击倒，十分有效率。

射击部分



射击模式是本作的另一个重要系统。其中有一个部分是完全模仿了电影《拯救大兵雷恩》的开场情景，除暴力外还能让看过原作的玩家忍俊不禁。剧情中的射击部分类似于一般的3D射击游戏，这里要特别介绍的是多人联机对战和对NPC的战役。

多人联机对战是本作中一个比较有趣的模式。玩家首先要选择一个作战舞台，根据舞台的不同，地形和游戏的额外得点方式也会有所差异，但总体来说，胜利的关键的依然是总体杀人数量的比较。选择了舞台后，玩家要从SHC军和Tediz军中选择其中一支军队进行战斗，由于双方是敌对关系，所以选择了其中一方后就必须对抗另一方。一般来说，SHC军是进攻方，Tediz军是防守方。两方的角色虽然样貌不一，但基本的职业还是一样的。根据自己的喜好可以选择更合适的职业类型。除了一般的枪战外，在某些场景还可以驾驶武装攻击敌人，十分有意思。


▼Tediz军用刀的家伙打扮得跟《黑客帝国》的某造型一样，各种动作也模仿得极为相似。

操作	
左摇杆	移动角色
右摇杆	变换视角
A键	动作键
B键	蹲下
X键	使用特殊技能
Y键	切换武器
L键	切换成第一人称视角
R键	射击键
START键	查看状态和菜单
BACK键	切换上网模式

©2005 Microsoft Corporation All Rights Reserved
www.plumbook.cn



文 阿迪

DRAG-ON DRAGOON 2

ドラッグ オン ドラグーン2

封印の紅、背徳の黒

love red, ambivalence black

在一个遥远的时空中，世界的安宁由五大封印所维持保护。而作为保护这些封印而诞生的武装，他们的名字叫封印骑士团。神龙族是这个世界起源前的一个古老种族，有关于龙的故事总能够带给世人许许多多的幻想。而在封印骑士团中却有那么一个少年，他被龙所抚养、他通晓龙的语言、他还能驱使龙。龙骑之战士的名字是，诺威。在一次执行任务的时候，诺威与反逆者组织的领袖——“圣女”玛娜相遇了。世界正在悄然发生着改变，因为他和她必定在命运中相逢。从2003年9月11日到2005年6月16日，我们将再一次被龙背上的骑兵们的故事所震撼、感动。

龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑　Square Enix cavia　A・RPG

PS2　2005年6月16日　日版

15岁以上

最强龙骑解体真书

基本操作：地上战

本作的战斗方式被划分为两种：地上战和空中战。而地上战则又可以细分为地面和低空两个部分，以下将根据图示详细解说地上战。

L2：防御／受身／恢复视角
骑龙时：缓慢飞行

R2：选择武器／道具
骑龙时：使用道具

R1：右侧闪
骑龙时：右侧移

L1：左侧闪
骑龙时：左侧移

START：进入菜单

△键：挑空攻击
骑龙时：锁定距离最近的敌人

SELECT：呼唤龙或从龙背上降落（诺威限定）



○键：发动武器特技
骑龙时：龙超杀

□键：普通攻击
骑龙时：单发火球／锁定连发

十字方向：角色移动（与左摇杆功能一致）

右摇杆／R3：移动视角／显示地图（共二种）

左摇杆／L3：角色移动／是否显示敌人的体力槽
骑龙时：上下为逆向操作，左右为顺边操作

L1+R1：向后回避（除艾丽丝外均有攻击判定）
骑龙时：180度转身

×键：跳跃
骑龙时：加速

基本操作：空中战

空中战是系列的重要战斗组成部分，操作与低空战基本一致，但是也有其特殊之处。比如空中战时的龙超杀就需要获得属性晶球才能使用，多使用单发火球作为最后一击将有更高的几率获得属性晶球。

L2：自动锁定

R1：右侧移

R2：调出道具栏，选定道具后按○使用

L1：左侧移

START：进入菜单

十字方向：角色移动



△键：切换目标

○键：龙超杀（属性晶球）

L1+R1：180转身

□键：单发火球／锁定连发

左摇杆／L3：上下为逆向操作，左右为顺边操作／是否显示敌人的体力槽

右摇杆／R3：移动视角／显示地图（共两种）

×键：加速

©2005 cavia/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

基本系统：战前准备

在每一次开始任务前都会进入一个主菜单，在该系统菜单内我们可以进行各种各样的战斗准备。俗话说“不打无准备之仗”，熟悉该系统菜单内的各项设置，比如武器、道具和装饰品。将有助于我们每一位龙骑士为日后的每一场战斗作好万全的准备。

主菜单画面内容

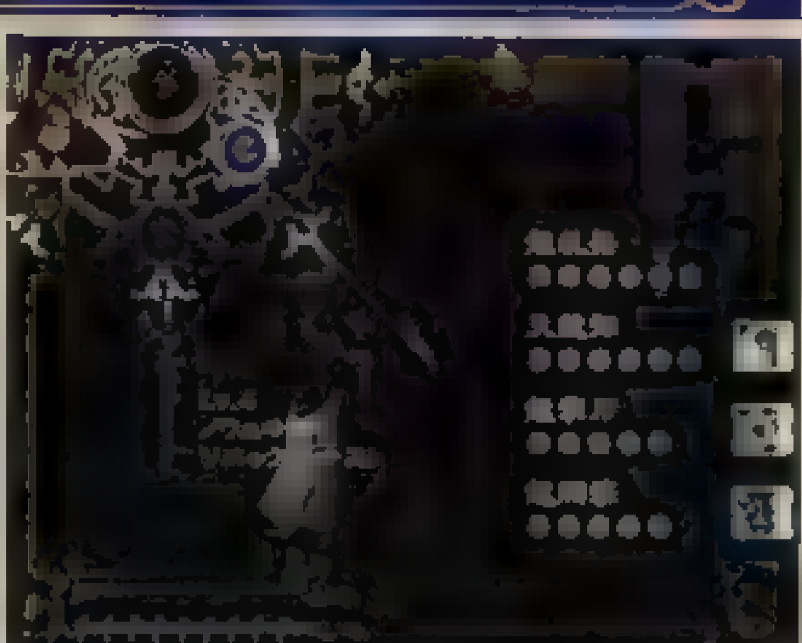
ミッション开始	当一切准备完毕后就可以开始进行战斗了。而每一次任务开始的时候，都是默认以诺威或雷格纳的状态开始的。
武装设定を行う	为装备栏（グランホイール）的武器、道具和装饰品设置的相关配置。在道具栏中最多可以放置6个回复道具，在该任务内使用后，下回合任务开始时，该道具栏的位置就会显示为空栏状态。这时如果直接开始任务的话，系统会提示玩家是否先进行道具配置。
ワールドマップへ行く	进入此项后可以在世界地图上选择其他的自由任务去游玩，而当玩家的回复道具不足时，也可以通过在世界地图上进入各村落购买。如果手头宽裕时，还可以在各武器屋内购买各角色的武器和全员通用的装饰品。
オプション	在该选项中可更改各项游戏内的基本设置，比如是否显示出血、字幕开关、视角类型等等，然后可以保存在系统存档中。
セーブ	存档数量为3个，如果3个档都存满的话，要开新存档就只能覆盖原存档了。这点大家必须注意。在此还可以查看游戏时间、金钱和游戏进度，此外还可以选择返回标题画面，是一个比较方便的设置。

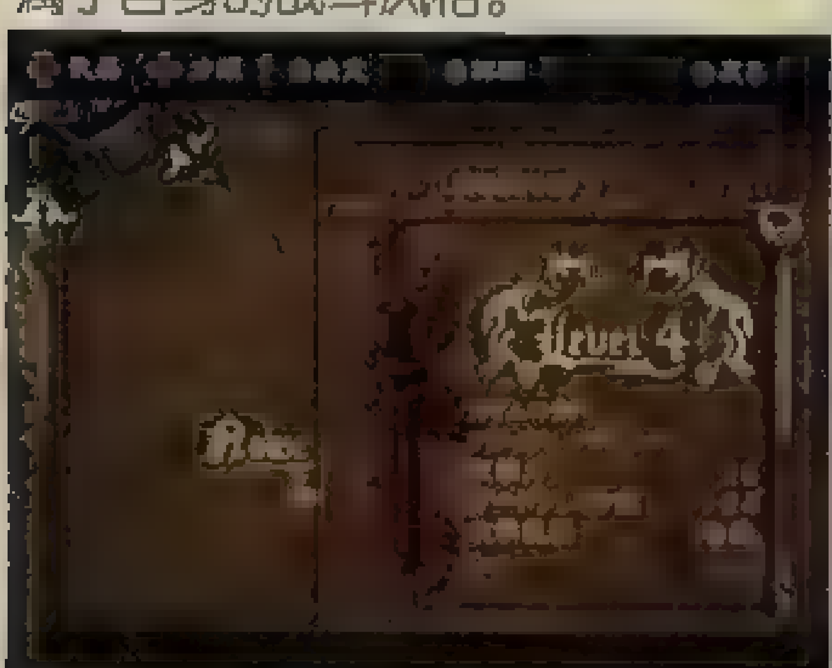
基础系统：装备栏设置

装备栏（グランホイール）是一个像轮盘一样的物体，这是由“《龙背上的骑兵》系列”初代所沿袭下来的传统。在装备栏上，我们可以配置在战斗中需要使用的武器、道具和装饰品。装备栏中的最大武器配置数为8个，最大道具配置数为6个，最大装饰品数为1个。其中的武器和道具都能够在战斗中随时切换或使用，但是装饰品则只能在战前准备时配置，在战斗中则无法切换改变。其影响效果为全体出战角色。玩家将根据每次出战的目的来具体调配。

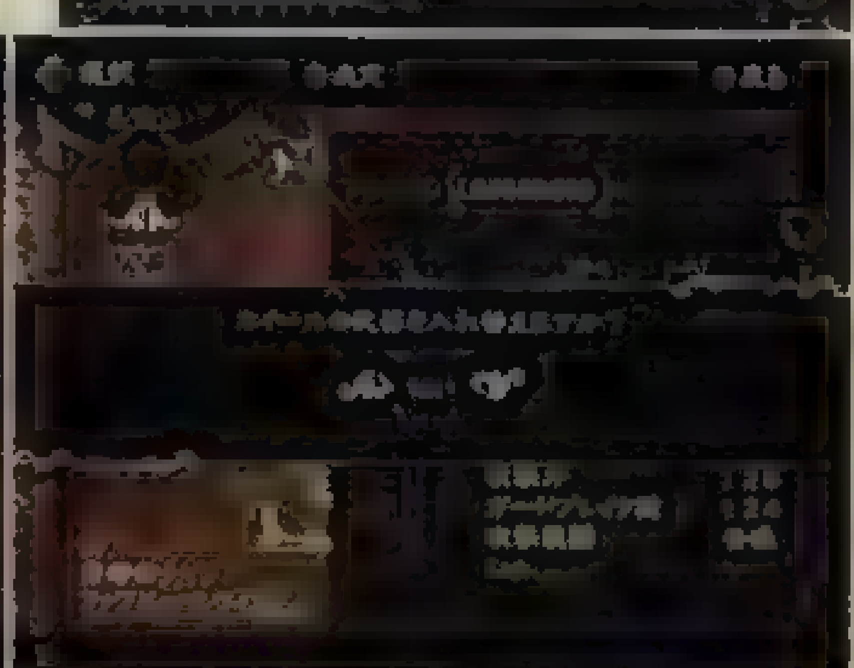
武器配置

在战前准备中，我们可以针对出战角色、敌人特点和自身的战斗风格来任意配置装备栏中的8个武器。在战斗中使用这些武器将会获得武器的经验值，当到达限定的经验值时，武器的等级就能够提升。缺席战斗的角色的武器将无法装备。每一种武器都有属于自身的战斗风格。





▲在“武器をセットする”中，按左右是选择武器的种类，按上下则在该种类中选择不同的武器。



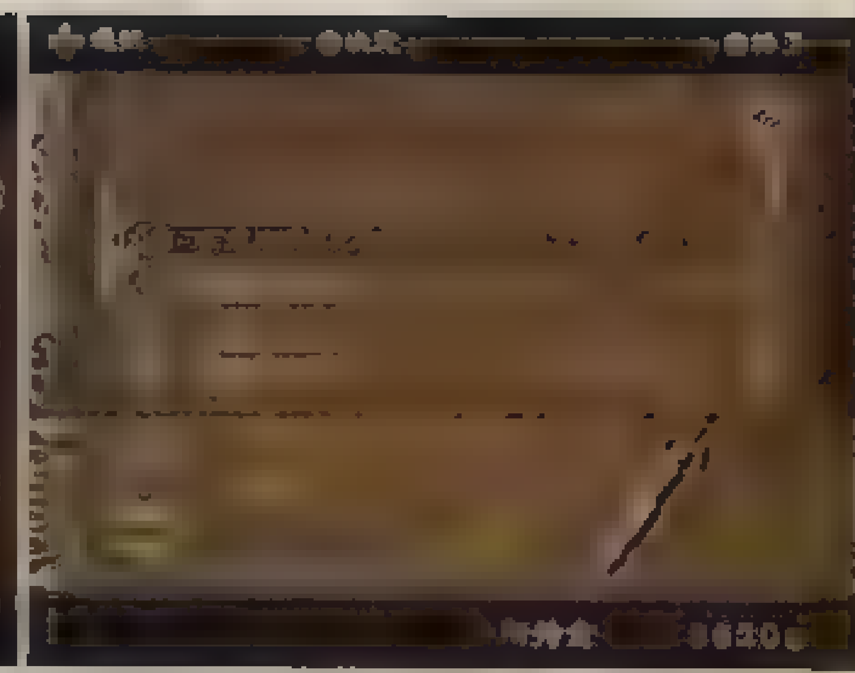
▲替代原位置的武器只需按○确认。

道具配置

道具栏内最大只能配置6个道具，道具的种类包括体力回复系（绿色）、魔力回复系（红色）、单体全回复系（蓝色）、全体全回复系（灰色）。出战的任何一名角色的体力削减完都算Game Over。所以，多准备点回复道具是很有必要的。



▲将道具配置在装备栏中，如果想要替换的话，直接按○确认。



▲在脱离了封印骑士团后，随着游戏进程的深入，玩家可以在世界各地的村落中购买道具。

道具一览表

随着游戏进程的发展，玩家可以探访的村落会越来越多，而各村落内可供购买的道具种类也各有不同。

道具名称	效果	价格	所在地	出现的章节
回复の丸药	体力小回复	120G	石の村	第三章
快调の小瓶	体力大回复	600G	石の村	第三章
完治の结晶	体力全回复	1800G	塔の村	第九章
气付けの丸药	魔力小回复	40G	石の村	第三章
休息の小瓶	魔力大回复	200G	石の村	第三章
气力の结晶	魔力全回复	600G	石の村	第三章
熏风の丸药	体力和魔力小回复	280G	石の村	第三章
屈强の小瓶	体力和魔力大回复	1200G	砂の村	第七章
久远の结晶	体力和魔力全回复	3000G	塔の村	第九章
绚烂の结晶	全员体力和魔力全回复	10000G	果ての僻村	第十章

备注　回复の丸药、快调の小瓶、气付けの丸药在第五章的砂の村也有售卖。快调の小瓶在第九章的塔の村也有售卖。完治の结晶和气力の结晶在第十章的果ての僻村也有售卖。

装饰品配置

装备栏中只有1个装饰品的空格，可见装饰品在本作中的重要地位，而且装饰品只能够在每一次战斗前更换。我们应该根据每一场战斗的目的来配置合适的装饰品。装饰品的效果大部分为出战全员共通。

装饰品一览表

装饰品共分为攻击系、防御系、辅助系、换装系四大类，其中攻击系、防御系又分为物理武器和魔法攻击两方面。

装饰品名称	效果	价格	所在地 章节
マジックリング	魔法威力提升10%	900G	石の村第四章
マジックリング+1	魔法威力提升25%	6800G	石の村第五章
マジックリング+2	魔法威力提升40%	22500G	塔の村第九章
パワーリング	武器威力提升10%	1800G	砂の村第五章
パワーリング+1	武器威力提升20%	18500G	砂の村第七章
ガードピアス	被武器伤害减10%	1250G	石の村第四章
ガードピアス+1	被武器伤害减25%	7500G	砂の村第七章
オールドピアス	被武器伤害减1%	–	诺威初始携带
シェルピアス	远距离攻击伤害减20%	3250G	砂の村第四章
シェルピアス+1	远距离攻击伤害减40%	9750G	果ての僻村第十章
プロテクトピアス	全攻击种类伤害减15%	17250G	塔の村第九章
グローリーオーブ	获得经验值提升30%	128000G	塔の村第九章
マインドオーブ	魔力消费减50%（骑龙时无效）	64000G	果ての僻村第十章
ライフオーブ	战斗中体力徐徐回复	48000G	果ての僻村第十章
ナイトノウェオーブ	佩戴后使诺威身穿封印骑士团装束战斗	–	二周目通关奖品
スーパーノウェオーブ	佩戴后使诺威以新人类的姿态战斗	–	三周目通关奖品
ホーリーエリスオーブ	佩戴后使艾丽丝身穿封印女神装束战斗	–	二周目通关奖品
マスクレスオーブ	佩戴后使尤里克不戴面具战斗	–	一周目通关奖品
ナイスガイオーブ	佩戴后使尤里克身穿村民装束战斗	–	三周目通关奖品

战斗主义：龙骑士的精髓

地上战

随时在战斗中切换4名同伴，根据不同的战局发展来作出适宜的应对，《龙背上的骑兵2》（以下简称《DOD2》）这一系统变革为该系列A·RPG的特点重新撑起了半边天。打击手感比起前作也有进步，每个角色都对有自己所对应的专属武器类型，这无疑将让玩家更有练级的冲动。而连击系统的进一步变化，取消冲刺跑和有效利用魔法延长连击时间，使得整体战斗的每一块布局串连起来，让战斗的气氛变得愈加紧凑和激烈。

武器对应属性表

武器种类	使用者	有利状况・不利状况
		挥剑的速度快，但相对攻击范围较小。对人类敌人，如封印骑士团员或反逆者等有特效。但是被死灵系敌人克制。
		攻击范围广，覆盖面积大，但是挥剑的速度相对较慢。同样对人类敌人有特效。被死灵系敌人克制。
		攻击速度慢，但是全方位覆盖的技巧较多，对魔法类的敌人有特效。被魔物系敌人克制。
		攻击范围最广，直线与范围的技巧居多，但挥枪的速度较慢，对死灵系敌人有特效。被人类敌人克制。
		虽然挥斧的速度最慢，但杀伤力却是所有武器之冠，再加上不小的攻击范围，对魔物系敌人有特效。被魔法类敌人克制。

全敌人属性克制列表

属性	种类
人类	封印骑士团普通骑士、重骑士、游击兵、弓兵、反逆者、未知异形・士兵、骑士团长吉斯摩尔、凯姆
魔法师	各直辖区的魔法师、神官长塞雷直属魔法师、哥布林巫师、小地精灵巫师
死灵	普通死灵骑士、死灵马兵、死灵重骑士（分剑、锤两种）
魔物	食人魔（オーガ）、各种哥布林、贝希摩斯、米诺陶洛斯、未知异形・大型哥布林、石巨人

武器连续技构成

每一个种类的武器都有其固有的技巧，比如剑的龙乱舞、长剑的连旋舞、杖的舞姬の连击、枪的白い舞踏、斧的风云岚刚舞。但每种武器所拥有的技能数量，以及技能的种类都不尽相同。可以说，每一把武器都有其独到的特色。武器的技能分为多段攻击、范围攻击和突进攻击三种类型，而最后一击（フィニッシュブロー）的类型也分为以下四种：

防御不能型	适合于对付拥有盾牌的敌人
直线攻击型	在城内的通道或狭长的地形中有绝大威力
绝大伤害型	当BOSS或强力敌人露出破绽时，请不要犹豫
周围一扫型	如果被敌人围攻时，适合用此招瞻前顾后

武器的技能均由□开始发动，玩家只要按着技能表上的键位使用即可。不过请注意□和△间的连续时间较短。

武器魔法

每一把武器都蕴涵着一种魔法，在战斗中按○就能够发动。随着武器等级的提升，魔法的等级与威力也会随之提升。在战斗中按着○键不放就能够控制所使用的魔法等级。至于魔法咏唱的速度，自然是玛娜最快。成功防御、打倒敌人都能够回复魔力值。



▲注意观察画面左下角的魔法咏唱槽，绿色条为当前使用的魔法等级。

连击系统

在画面右下方的CHAIN数字就是连击数，它关系到回复晶球的出现和经验值的加成。在本作的地上战中，连击系统是最为关键的部分。

回复晶球与经验值加成图解

随着连击数的增加，会出现体力（绿）或魔力（红）这两种回复晶球，以及经验值的加成递增。经验值的加成最高可达2.5倍，而回复晶球两个种类的出现几率则有一定百分比为随机。



※1 在该连击数时有30%的几率出现魔力回复晶球，70%的几率出现2级体力回复晶球（体力回复量大）。

※2 200连击以后，每达到100连击（即300、400……）即有30%的几率出现魔力回复晶球，70%的几率出现普通体力回复晶球。

※3 当达到1000连击时会奖励1000G，以后每1000连击（即2000、3000……）都会奖励1000G。

空中战：低空战

当敌人的数量太多，且没有太多弓兵、魔法师和对空兵器的情况下，可以骑乘雷格纳对付敌人。低空战的要点是L2键的滞空，这样才能方便瞄准地面的敌群。低空战的龙超杀（ドラゴン・オーバー・ドライブ/Dragon Over Drive）是新加入的系统，在面对大量敌兵和强力敌人时拥有一击带来强大伤害的扫除效果。先锁定目标，然后根据按○键的时间长短来控制所使用的龙超杀的等级。根据龙的形态的不同，可以使用的龙超杀也不同。

龙的等级	使用章节	龙超杀种类
雷格纳Lv.1	初始	根绝の尾、破灭の翼、断裂の爪、灼热の炎
雷格纳Lv.2	第三章结束	震栗の咬牙、歼灭の翼刃、惨绝の钩爪、焦热の爆炎
雷格纳Lv.3	第八章结束	战栗の凶牙、酷绝の斩打、烧灭の爆锁、核热の烈火
雷格纳Lv.4	二周目第八章结束后	猛き战栗の凶牙、锐き酷绝の斩打、热き烧灭の爆锁、赤き核热の烈火

空中战：高空战

空中战的基本进攻要点就是活用锁定和单发的火球攻击，其中以单发的火球击毙敌人的话，将有一定几率获得龙超杀的吐息晶球。而锁定火球则在对BOSS战中能够发挥绝大的效果。除了攻击外，回避也是玩家必须得熟悉的。回避一般分为以下三种：

回避种类	操作方法	对应性质
高速回旋	L1+R1（转身途中）再按←或→+×	回避敌人的追尾弹
普通侧移	L1或R1	回避敌人的正面进攻
高速侧移	L1或R1+×	回避敌人的正面进攻之余，同时接近并发起反击

龙超杀的吐息种类

当获得龙超杀的吐息晶球后，就能够按○键发动。龙超杀的吐息晶球共有5种，每解放一个直辖区就能够使用一种新的龙超杀。

	名称	效果	使用章节	属性
	レイブレス	正面发射的散射光弹	初始可用	明命
	スプレッドブレス	正面呈一直线发射大火球，威力巨大	第二章	气炎
	スプラッシュブレス	水弹连射，具备追尾效果	第五章	神水
	シャイニングブレス	远距离单发落雷攻击	第六章	宝光
	シールドブレス	一定时间内张开防御壁，撞击敌人也能造成伤害	第八章	天时

在后面的攻略中我们将为您提供详细地图并辅以文字解说，但由于篇幅有限，有个别章节无法将全部资料详细列出，只能在图上进行标注，敬请大家原谅。

系统解说

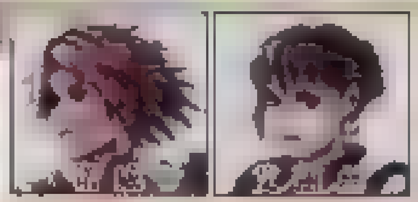
龙骑世界指南书

本攻略以 Normal 难度为准

第一章 前兆

诺威迎来了晋升正骑士的天赏试合，但与此同时，明命之直辖区却发生了异变

可以使用的角色



入手武器

第四节：王位篡夺者の枪

任务构成

第一节	大神殿1F	地上战
第二节	惠泽の平原	空中战
第三节	明命の直辖区	地上战
第四节	明命の直辖区	地上战

参战人物／脱离角色 艾丽丝（第四节参战）

第一节 熟悉地上战操作

任务流程

↓教学模式
↓与封印骑士团长吉斯摩尔战斗
·消灭一个中级骑士小队

敌人资料 总数：29

封印骑士团长吉斯摩尔、普通士兵

基本战术

根据画面的提示依次进入每个房间学习战斗的基本操作，然后参加天览试合。首先与封印骑士团长吉斯摩尔过招，注意利用L1或R1的侧移到其背后再进攻。接下来是全灭一个中级骑士小队，熟悉连续技和魔法的运用。一开始，玩家只能使用5下□的连续技。

第二节 阔久违的火焰去领略空中战

任务流程

↓击落眼前的蝙蝠
↓击落全部的石箱
↓用单发火球击落恶魔立方，再取得龙超杀吐息击落敌人
↓击落狮鹫
·飞向明命之直辖区

敌人资料 总数：44

蝙蝠、恶魔立方、狮鹫

基本战术

这节主要是让我们熟悉基本的锁定连发和单发的火球攻击方式，以及如何在空中移动、回避敌人的攻击。

第三节 低空战教学

任务流程

↓使用灼热的火球烧尽平原的敌人
↓与骑士团一同发起进攻
·前往通向明命之直辖区的洞窟

敌人资料 总数：118

普通哥布林、大型哥布林

基本战术

低空战的要点就是用L2滞空，然后再用火球攻击。当消灭一定数量的敌人后，画面左侧的任务进度槽消减完毕后过关。

第四节 正式战斗开始

任务流程

↓通过洞窟
↓与山丘上的队长会合
↓与骑士团一起发动总攻
↓骑龙后先消灭一批敌人
↓积蓄能量以待使用龙超杀
↓干掉食人魔（オーガ）
·进入明命窟

敌人资料 总数：445

1～3 普通哥布林、大型哥布林
4 食人魔、普通哥布林



宝箱资料
1 王位篡夺者の枪

木箱资料
1 200G 2 200G

第三章 圣女

可以使用的角色



入手武器

第二节：连合军兵士の剑、第三节：背理の镰、第五节：银の凤蝶

任务构成

第一节	深渊なる大地	空中战
第二节	气炎の直辖区	地上战
第三节	炎洞窟	地上战
第四节	炎洞窟	地上战
第五节	炎洞窟	地上战
第六节	深渊なる大地	空中战
第七节	闭じられた地	地上战

参战人物／脱离角色

艾丽丝（第七节结束后脱离）

第一节 气炎之直辖区上空的初战

任务流程

击落所有蝙蝠和恶魔立方

敌人资料 总数：60

蝙蝠、恶魔立方

基本战术

利用单发火球击落恶魔立方后会有一定几率出现龙超杀晶球的特点来作战。先对付恶魔立方引出晶球，然后再配合普通攻击来虐杀敌人。空中战的指导到此为止，以下内容将以战术为主。

第二节 随机应变的战场形势

任务流程

↓讨伐气炎之直辖区荒野上的魔物
↓与骑士团一起发动总攻
↓快速摧毁3处喷毒雾的岩石
↓击倒3个食人魔
↓全灭敌增援
·打倒敌人的指挥官2个死灵马兵



敌人资料 总数：251

1 普通哥布林、大型哥布林
2 毒雾岩石
3 食人魔、哥布林巫师（气炎）
4 普通哥布林、大型哥布林、哥布林巫师（气炎）
5 死灵马兵

宝箱资料
1 连合军兵士の剑

木箱资料
1 1000G
2 体力回复晶球
3 魔力回复晶球
4 体力回复晶球
5 魔力回复晶球
6 体力回复晶球
7 300G
8 300G
9 300G

基本战术

在时间消减完毕前必须击破3处毒雾岩石。食人魔出现后3分钟，敌增援就会赶来。在打倒死灵马兵前，记得去拿地图下方的连合军兵士の剑。推荐用属性克制死灵的艾丽丝对付两个死灵马兵，以空中重击为主。

第三节 突破炎洞窟

任务流程

↓进入死灵骑士的房间
↓取得地图
·获得炎祭坛的钥匙前往炎之圣坛



敌人资料 总数：128

1 普通哥布林、大型哥布林
2 死灵骑士
3 普通哥布林、大型哥布林、哥布林巫师（气炎）
4 大型哥布林
5 大型哥布林

宝箱资料
1 [illegible]
2 炎の祭坛への键

木箱资料
1 体力回复晶球
2 300G
3 300G
4 300G
5 体力回复晶球
6 300G
7 体力回复晶球

基本战术

一开始请跟随画面上的白色箭头前进。面对途中的三道岩浆陷阱，首先得调整好视角，然后得注意时机的把握。

第四节 讨伐反逆者

基本战术

食人魔的弱点在其头部，可以使用跳跃攻击加重击的空中连续技来对付它。

第五节 扫除反逆者



宝箱资料
1 银の凤蝶

木箱资料
1 体力回复晶球
2 魔力回复晶球
3～5 300G
6 体力回复晶球

第六节 击落飞空艇

基本战术

飞空艇会使用炮击和诱导炸弹，注意保持距离。5分钟内必须击落飞空艇。

第七节 突破密藏之地



木箱资料
3 5 6 体力回复晶球
2 5 魔力回复晶球
8 9 1000G

地上战图例解说 1 在该节内所出现的敌人位置，数字表示敌人出现的顺序和所对应的敌人资料。

第三章 离反

突然间收到撤退命令的诺威，奉命前去拜访吉斯摩尔，与此同时，残酷的真相正在浮出水面。

可以使用的角色



入手武器 第三节：领主の狩猎刀

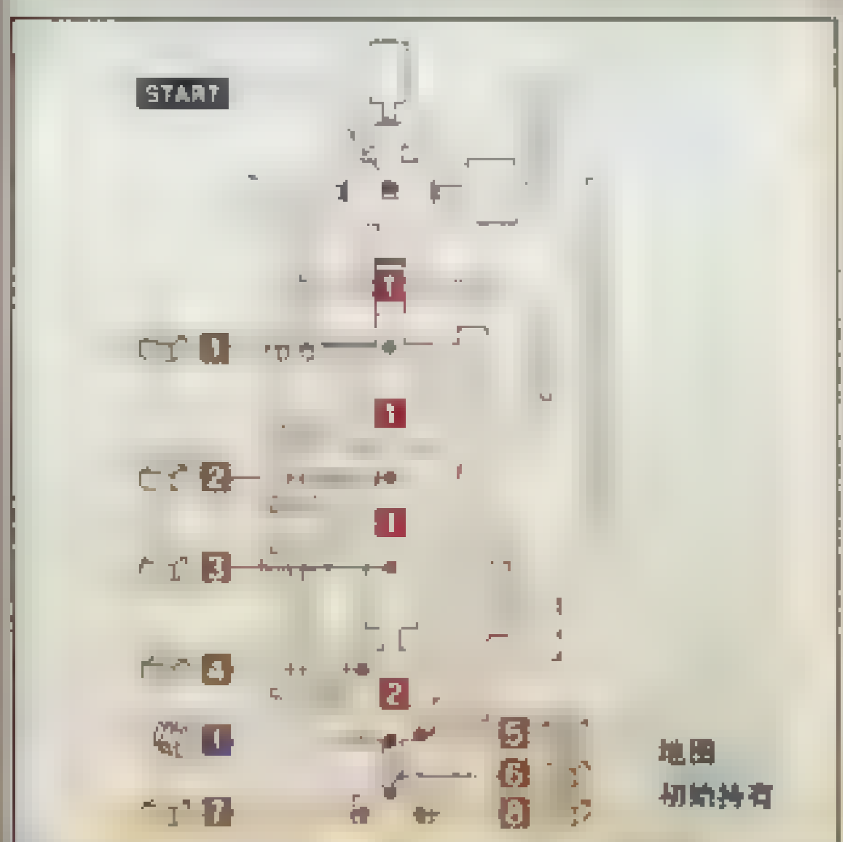
任务构成

第一节	大神殿	地上战
第二节	深渊なる大地	空中战
第三节	闭じられた地	地上战

第一节 突破骑士团的包围网

任务流程

↓喝了毒酒后、体力不断削减
↓击倒守门的2个重骑士获得中庭的钥匙
・脱出成功



敌人资料 总数：47

1 普通士兵、游击兵
2 重骑士

宝箱资料
1 中庭の键

木箱资料
1～5 体力回复晶球
6 1000G
7 8 300G

基本战术

由于本节中体力回复晶球的数量充足，不妨用诺威将所有敌人清场再过关。对付重骑士的时候，要充分利用L2+□的弹返去破坏对方的防御架势，一旦在自身攻击途中无法收招，而对方则使出瞬间无敌的招式时，就马上使用魔法，利用魔法发动时无敌的特点回避对方的进攻，在等第一时间反击对手。或者利用侧移闪到对手背后。

第二节 击落高速飞空艇

基本战术

面对高速飞空艇的追尾弹时，可以采取高速侧移或高速旋回来躲避。再配合L2+△的跟踪锁定，利用追踪火球来击落它。高速飞空艇的移动非常迅速，玩家要多给点耐心。

第三节 救援武器商人

任务流程

↓救援被魔物袭击的武器商小队
↓探索其他商队并救援他们
↓一开始救援的商队又遭到魔物袭击，立即返回救援
↓找到武器商队的队长，并消灭其身边的魔物
・取得队长的奖励宝箱



敌人资料 总数：137

1～3 哥布林巫师（神水）、大型哥布林
4 死灵骑士、哥布林巫师（神水）、大型哥布林

宝箱资料
1 领主の狩猎刀

木箱资料
1 3 5 11 魔力回复晶球
[illegible] 体力回复晶球
[illegible] 100G
7 1000G

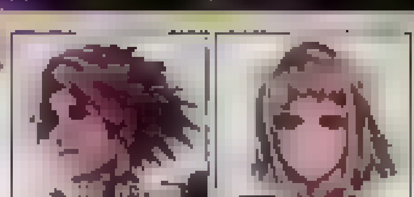
基本战术

营救武器商队长时要面对3个死灵骑士。第三章结束后雷格纳进化到Lv.2，吐息的攻击力上升，锁定的目标数增加，低空战龙超杀种类进化。

第四章 逃亡

[illegible]

可以使用的角色



入手武器

第三节：ノウェの剑 第九节：封刃・破天の鸣弦、封杖・破天の咏歌

参战人物／脱离角色

玛娜（第四节参战）

任务构成

第一节	叹きの水脉	空中战
第二节	神水の直辖区	地上战
第三节	神水の直辖区	地上战
第四节	神水の直辖区	地上战
第五节	叹きの水脉	空中战
第六节	神水の直辖区	地上战
第七节	神水の直辖区	地上战
第八节	神水の直辖区	地上战
第九节	炎洞窟	地上战

第一节 逃往故乡

基本战术

先利用追踪火球将飞空艇的HP削减至一定程度，再以单发火球击毁它们赚取龙超杀晶球。然后使用超杀来对付高速飞空艇有事半功倍的效果，击毁其中的2架即告胜利。

第二节 回乡之路

任务流程

↓中途注意用龙的吐息命中水晶机关
・从而打开前进道路的障碍



敌人资料 总数：99

1 恶魔立方
2 大型哥布林、哥布林巫师（神水）

木箱资料
1 300G 2 1000G

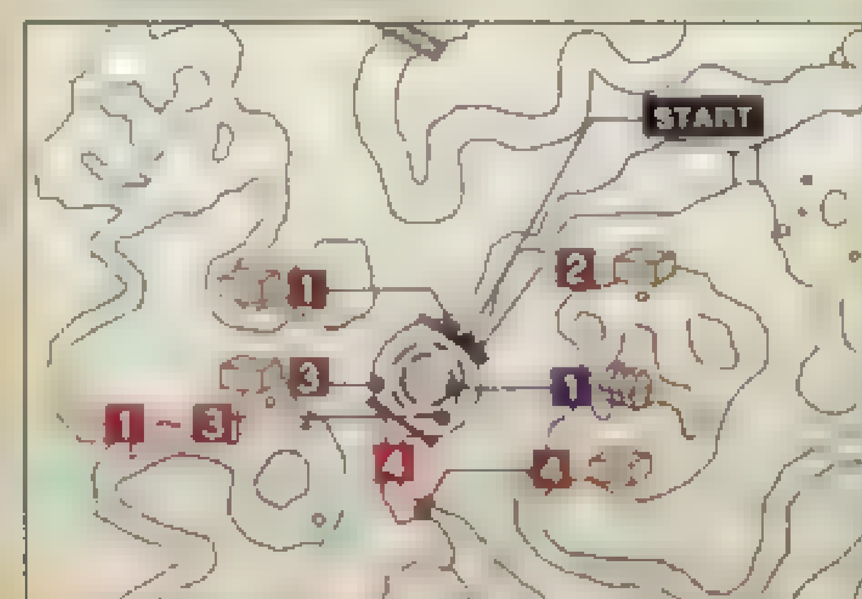
基本战术

注意在地图红圈内的空域中的3个水晶机关，其限制时间较短，建议先去命中下方的水晶，然后再打障壁附近的水晶，最后才是上方另一边窄道内的水晶。

第三节 正面冲突爆发

任务流程

↓杀退场内所有封印骑士团的士兵
↓击退增援的重骑士
・通过轰雷之谷的雷区



敌人资料 总数：92

1 普通士兵（神水）、重骑士（神水）
2 普通士兵（神水）
3 重骑士（神水）
4 普通士兵（神水）

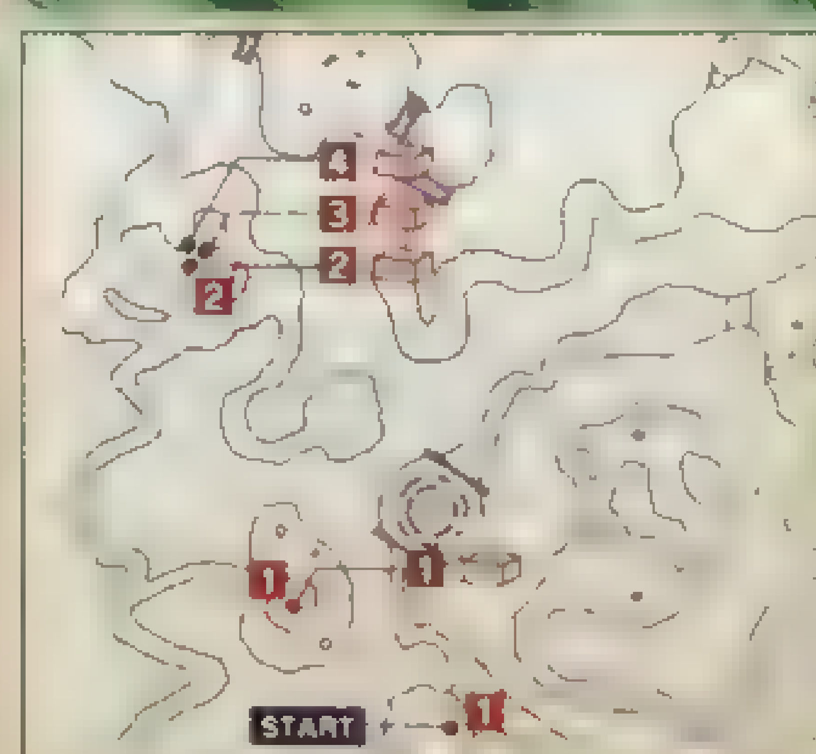
宝箱资料
1 ノウェの剑

木箱资料
1 2 4 体力回复晶球
3 魔力回复晶球

基本战术

面对本节的重骑士的防御不能技，如果对弹返有信心的话，不妨直接反击。否则的话，还是侧移好了。轰雷之谷内的雷区，其回避的节奏类似于炎洞窟。

第四节 魔法对魔法



敌人资料 总数：47

1 普通士兵（神水）、飞空艇（神水）
2 游击兵（神水）、魔法师（神水）

木箱资料
1 1000G [illegible]

基本战术

玛娜对付魔法师有特效，且防御魔法时能够使魔力槽增长。平时处于待机的状态下，玛娜还可以自动徐徐回复魔力值。

第五节 砂之村上空的遭遇战

基本战术

对付战斗艇的方法有两种：一是保持距离慢慢踏血；二是直接飞到其身边利用单发火球贴近艇身猛轰。

第六节 水坝前哨战

基本战术

本节以对人类有特效的诺威为主力来攻击敌人。在水门打开前的一个时间限制小任务中，建议先由玛娜将魔法师全灭。

第七节 水坝攻防战

基本战术

击中水晶后进入水坝闸门的时间限制为15秒，中途的恶魔立方可以无视。玛娜处理魔法师，人类交给诺威对付。此节可进入砂之村购买装备。

第八节 神水之输现

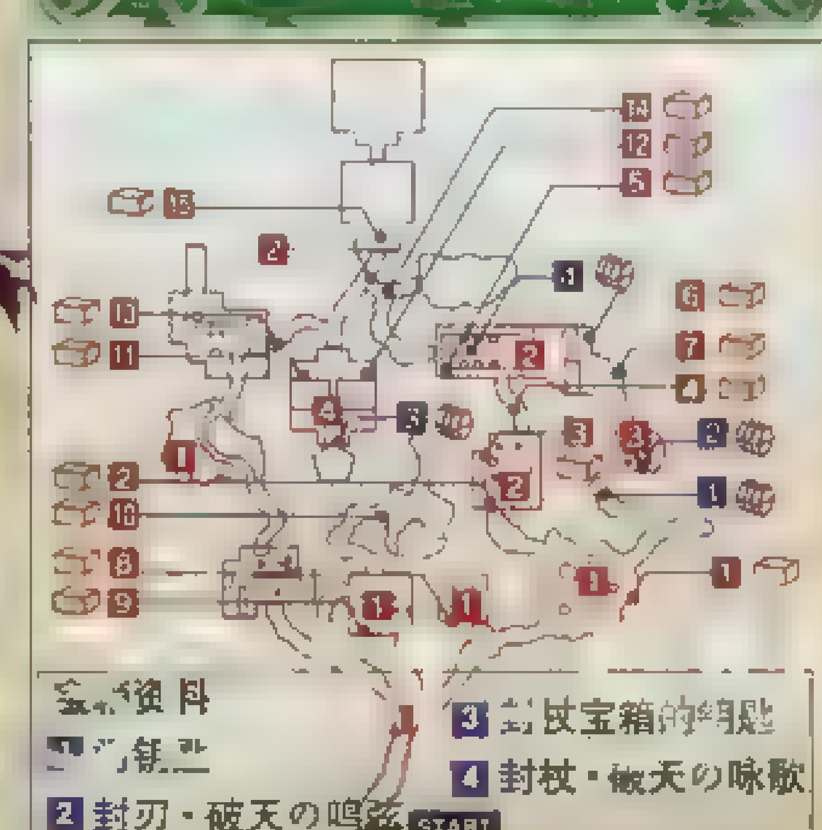
BOSS 对 Kelpie 之战



一，BOSS的基本移动规律是受伤后立即飞到雷格纳的背后；二，当地面出现魔法师时，迅速降下并换玛娜解决他们；三，当BOSS使出巨型冰雹前会在水域形成冰山，此时应注意空域或地面上的蓝色纹章。四，当BOSS的体力仅余一点点时（将近10%），会使用强力撞击。

活用L2+△的自动锁定可以轻松对付BOSS的移动，当BOSS滞空时可以换大威力的单发火球对付它。

第九节 传说中的武器



宝箱资料
[illegible]
2 封刃・破天の鸣弦
3 封[illegible]宝箱的钥匙
4 封杖・破天の咏歌

地上战图例解说 1 表示该节内宝箱的位置，蓝色的数字对应宝箱的资料。

攻略流程

第五章 仲间

可以使用的角色



入手武器

第二节：护卫兵士の剑
第五节：处刑台の记忆
第六节：拷问部屋の肉腕

参战人物／脱离角色

尤里克（第三节参战）

任务构成

第一节	无明の峡谷	空中战
第二节	错の町	地上战
第三节	错の町	地上战
第四节	无明の峡谷	空中战
第五节	宝光の直辖区	地上战
第六节	光城郭	地上战
第七节	光城郭	地上战
第八节	错の町	地上战

第一节 空中的新魔物

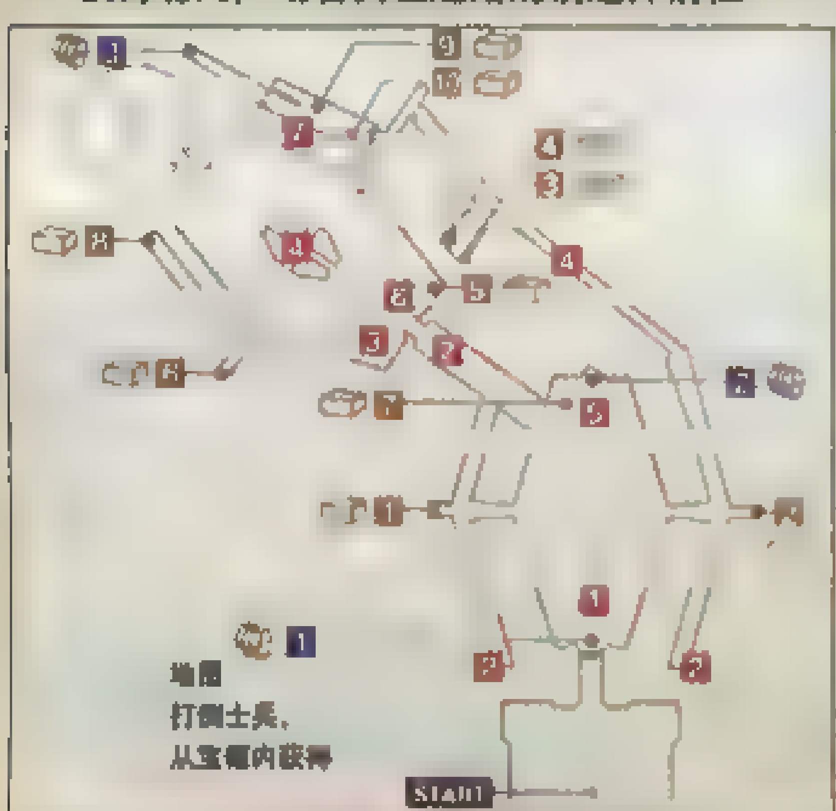
基本战术

当新敌人蛇发脑魔被烟雾包围着时是无敌的，尽量在其从远处冲过来前发射追踪火球消灭它。高速飞空艇（宝光）的光束攻击可以用高速侧移回避。

第二节 蒙面男子的情报

任务流程

↓击倒所有赏金杀手，且与市民对话
↓前往北门广场获取情报
↓返回中央广场的教会门口营救情报人员
・获得北门广场右侧里通路的钥匙并前往



敌人资料　总数：34

1 3 4 6 游击兵（宝光）
2 7 赏金杀手
5 普通士兵

宝箱资料
1 地图
2 里通路钥匙
3 护卫兵士の剑

木箱资料
1 3 8 10 体力回复晶球
2 4 6 200G
5 7 300G
9 2000G

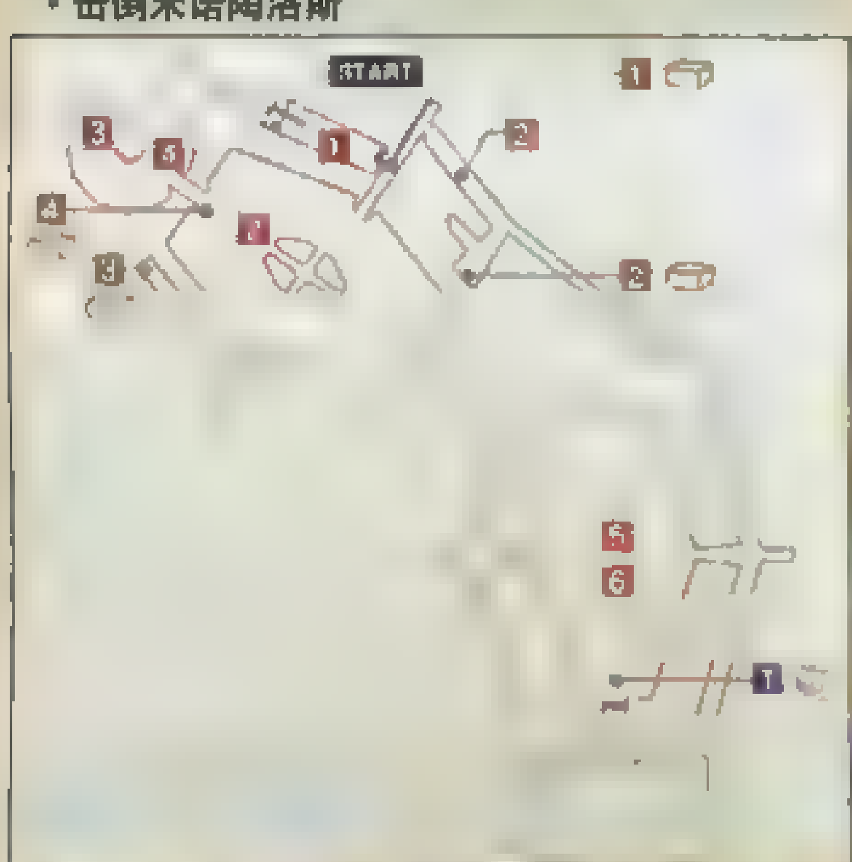
基本战术

消灭镇门前的敌人可以获得地图。对付赏金杀手必须熟悉弹返，才能抓住机会反击。击倒所有赏金杀手后，里通路尽头才会出现护卫兵士の剑的宝箱。此外，如果教会前的情报人员被干掉的话，是被视为Game Over的。所以，玩家要优先考虑保护情报人员。

第三节 逃出错之町

任务流程

↓突破骑士团的包围圈
↓全灭北门广场的全部敌人，包括食人魔
↓打倒全部正门广场的食人魔
・击倒米诺陶洛斯



敌人资料　总数：120

1 游击兵（宝光）
2 普通士兵（宝光）、游击兵（宝光）
3 普通士兵（宝光）、重骑士（宝光）
4 普通士兵（宝光）
5 食人魔
6 普通士兵（宝光）、魔物米诺陶洛斯

宝箱资料
1 正门钥匙

木箱资料
1 2000G
2 1000G
3 200G
4 1000G

基本战术

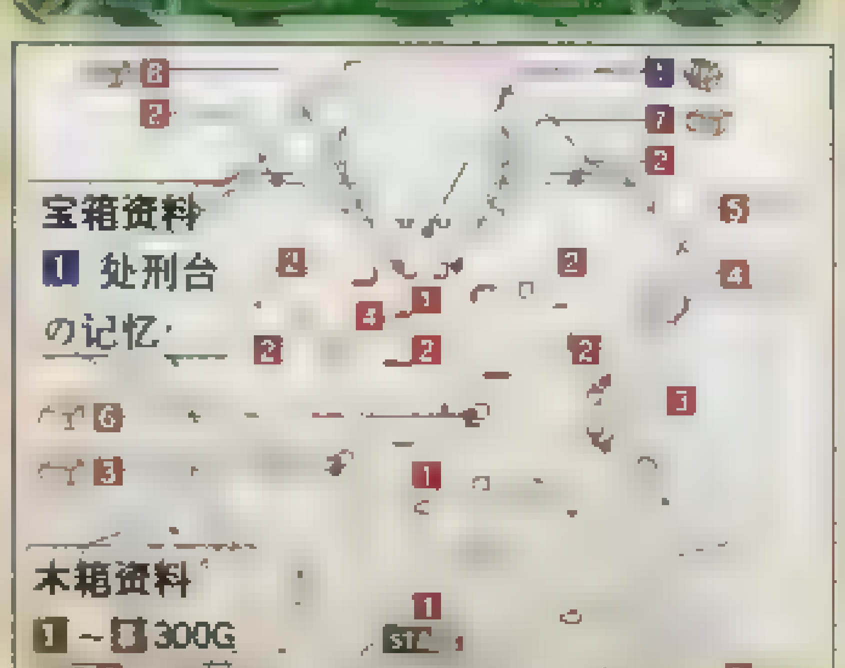
本节登场的新魔物米诺陶洛斯（牛），拥有防御无效的撞击。采取Hit & Away的打法，近身跳跃攻击加空中重击。但近身时小心米诺牛发动瞬间无敌的跳跃攻击，但这招是可以防御的。连续横扫也可以防御的。

第四节 宝光之直辖区

基本战术

利用前期出现的飞空艇来积攒龙超杀晶球，当获得2次神水晶球时就有足够的把握快速歼灭最后的战斗艇。远距离用神水龙超杀连射战斗艇的话，10秒内就能摧毁对方。如果没有获得龙超杀的话，就采取保持距离的打法。因为，战斗艇的范围诱导爆弹威力较大，且战斗艇会连续发射。

第五节 光城郭攻防战



第六节 突入光城郭

任务流程

↓落雷房间使用玛娜进入
↓幻觉房间使用尤里克进入
↓获得地图后，击破伪壁
↓按门上的数字顺序打开各地下牢房
・打败镇守光之圣坛大门的重骑士



敌人资料　总数：123

1 普通士兵、重骑士（宝光）、弓兵（宝光）
2 重骑士（宝光）、魔法师（宝光）
3 普通士兵（宝光）、魔法师（宝光）
4 5 7 普通士兵（宝光）
6 重骑士（宝光）

宝箱资料
1 地图　2 拷问部屋の肉腕

木箱资料
1 3 5 6 9 13 体力回复晶球
2 4 2000G
5 7 10 300G
11 12 魔力回复晶球

基本战术

注意要先取得地图，才能发现伪壁。地下牢的打开顺序一定得注意牢门上的横竖线条，以从少到多的顺序打开。如果开错了就必须打倒增援的敌人。

第七节 宝光之精汉

BOSS 对Gnome战



一，通常状态下由玛娜攻击会带有特效，而当小地精灵潜入地底时，就换活贼。追着地面上飞速移动的小树桩攻击比一味躲避更为有效。二，当石巨人高举双手时必须马上朝反方向跑，双掌拍下基本等于一击必杀。这一招还会在地面产生水平横扫的掌风。石巨人的另一杀招为右手掷出绿色的魔法球，用侧移可以躲避。石巨人的弱点在头部，使用尤里克近身正面跃起攻击拥有伤害加成效果。当石巨人潜入地底时只要重复第一阶段的相同办法即可。

第八节 救援错の町

基本战术

打倒赏金杀手，保护市民。然后寻找镇上的赏金杀手并消灭之。再去东边里通路的情报屋。紧接着打倒北门广场的赏金杀手。最后消灭增援的骑士团，击倒所有魔物。本节需要注意的是，如果赏金杀手杀死了Event中的市民就被视为Game Over。

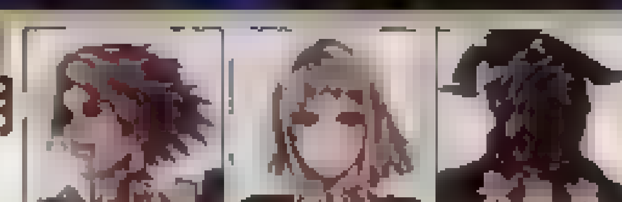


◀东边里通路的情报屋。

第六章 暗云

玛娜的过去　诺戚的心

可以使用的角色



入手武器

第二节：イウヴァルトの长剑

参战人物／脱离角色

玛娜（第三节结束脱离）

任务构成

第一节	深渊なる大地	空中战
第二节	闭じられた地	地上战
第三节	深渊なる大地	空中战

第一节 前往封闭地域

基本战术

熟悉使用L2+△的快速追尾锁定，发射追踪火球的速度是平时的三倍。本节新增龙超杀晶球，大威力的宝光落雷。

第三节 悲愿之艾丽丝

基本战术

采取Hit & Away的打法对付艾丽丝的战斗艇，主要使用追踪火球攻击战斗艇两侧的发动机部分。

第二节 封印骑士团的埋伏

任务流程

↓杀光所有的敌人，包括3次增援

敌人资料　总数：846

1 普通士兵
2 魔法师（气炎）、米诺牛
3 普通士兵（气炎）、米诺牛
4 飞空艇（气炎）、魔法师（气炎）
5 普通士兵（气炎）、普通士兵、魔法师（气炎）
6 7 普通士兵（气炎）



地上战图例解说　1 表示该节内木箱的位置，绿色的数字对应木箱的资料。

第七章 恸哭

爱情与友情的执意　命之圣坛的情哭

可以使用的角色



入手武器

第四节：オロー の剑 狮子
第六节：悲しみの棘

参战人物／脱离角色

尤里克（第一节参战）、玛娜（第七节参战）
尤里克（第一节结束脱离）、尤里克（第八节结束脱离）

任务构成

第一节	惠泽の平原	空中战
第二节	明命の直辖区	地上战
第三节	明命の直辖区	空中战
第四节	大神殿	地上战
第五节	大神殿	地上战
第六节	大神殿	地上战
第七节	惠泽の平原	空中战
第八节	明命の直辖区	地上战
第九节	明命の直辖区	地上战

第一节 破坏结界塔

基本战术

面对结界塔的光束，可以采取高速侧移或普通侧移来回避。使用△的距离最近敌人的注目功能尽快锁定结界塔。

第二节 追踪玛娜 1

任务流程

↓击倒3个目标重骑士
・击落最后出现的飞空艇



敌人资料

总数：233

1 普通士兵（明命）、重骑士（明命）、魔法师（明命）
2 飞空艇（明命）

木箱资料
[illegible]
2 3 体力回复晶球
[illegible]
5 魔力回复晶球

基本战术

除了贯彻弹返的战术外，也可以采用侧移到对方背后的方法发起进攻。击落所有飞空艇后，本节结束。骑士团的声东击西让诺威扑了个空。

第三节 追踪玛娜 2

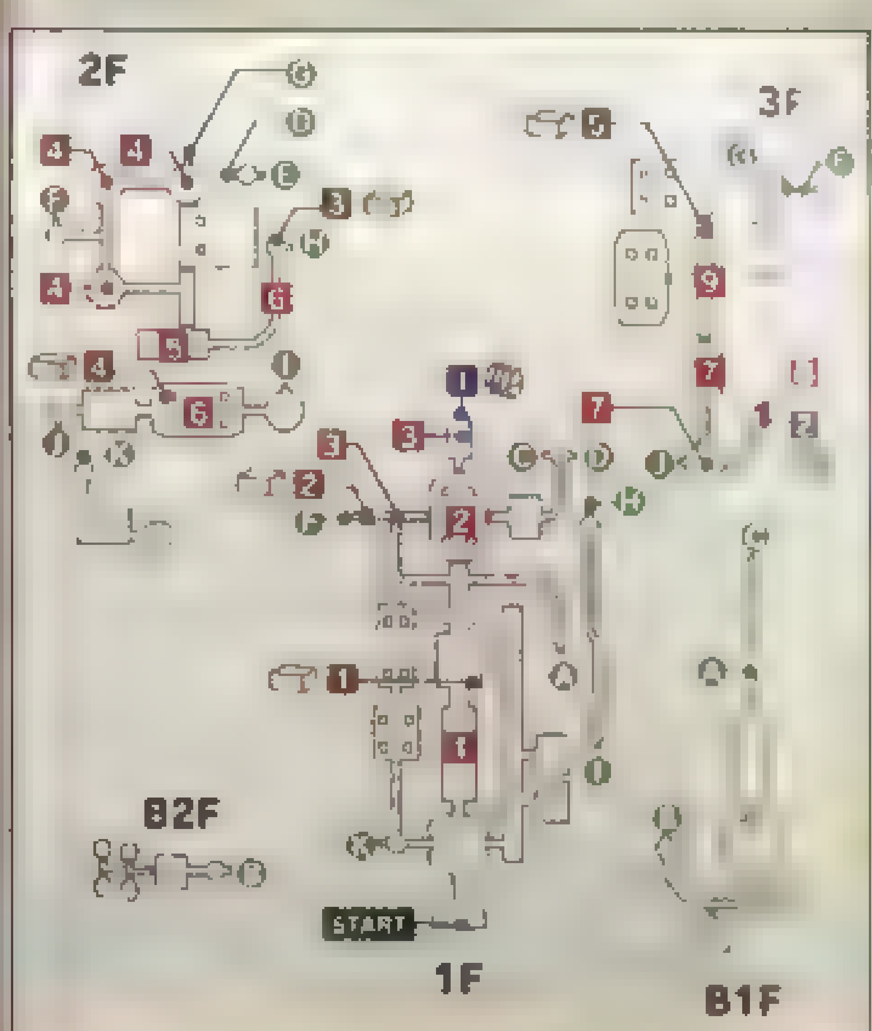
基本战术

注意不要错手击落玛娜所搭乘的战斗艇，我们的目标是战斗艇周围的所有飞空艇。此外还需要保持与战斗艇的距离，被甩开也视作失败。战斗艇的顶棚处是其攻击的死角。

第四节 血洗大神殿

任务流程

打倒3F东侧小房间内的2名重骑士才能获得最终目标谒见之间的钥匙



敌人资料

总数：502

1 普通士兵（明命）、游击兵（明命）、弓兵（明命）
2 普通士兵（明命）、重骑士（明命）
3 普通士兵（明命）、游击兵（明命）
4 普通士兵（明命）、游击兵（明命）、弓兵（明命）
5 普通士兵（明命）、弓兵（明命）、重骑士（明命）
6 普通士兵（明命）、游击兵（明命）、弓兵（明命）
7 普通士兵（明命）、弓兵（明命）
8 重骑士（明命）
9 普通士兵（明命）

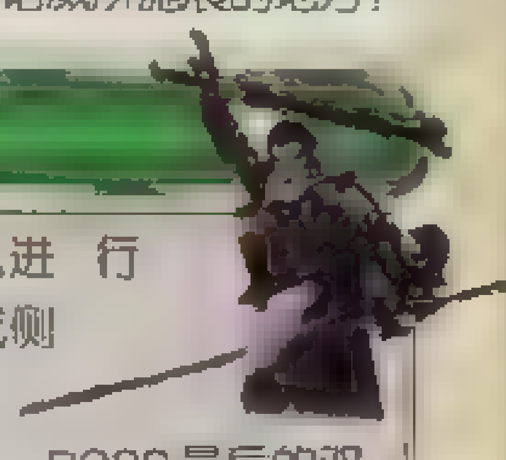
宝箱资料
1 オローの剑・狮子　2 谒见の间的钥匙

木箱资料
1 1000G　4 体力回复晶球
2 200G　5 魔力回复晶球
3 300G

基本战术

大神殿内部的通道比较狭窄，正好是对付人类拿手的诺威所施展的地方！

第五节 杀父之仇



BOSS 对吉斯摩尔战

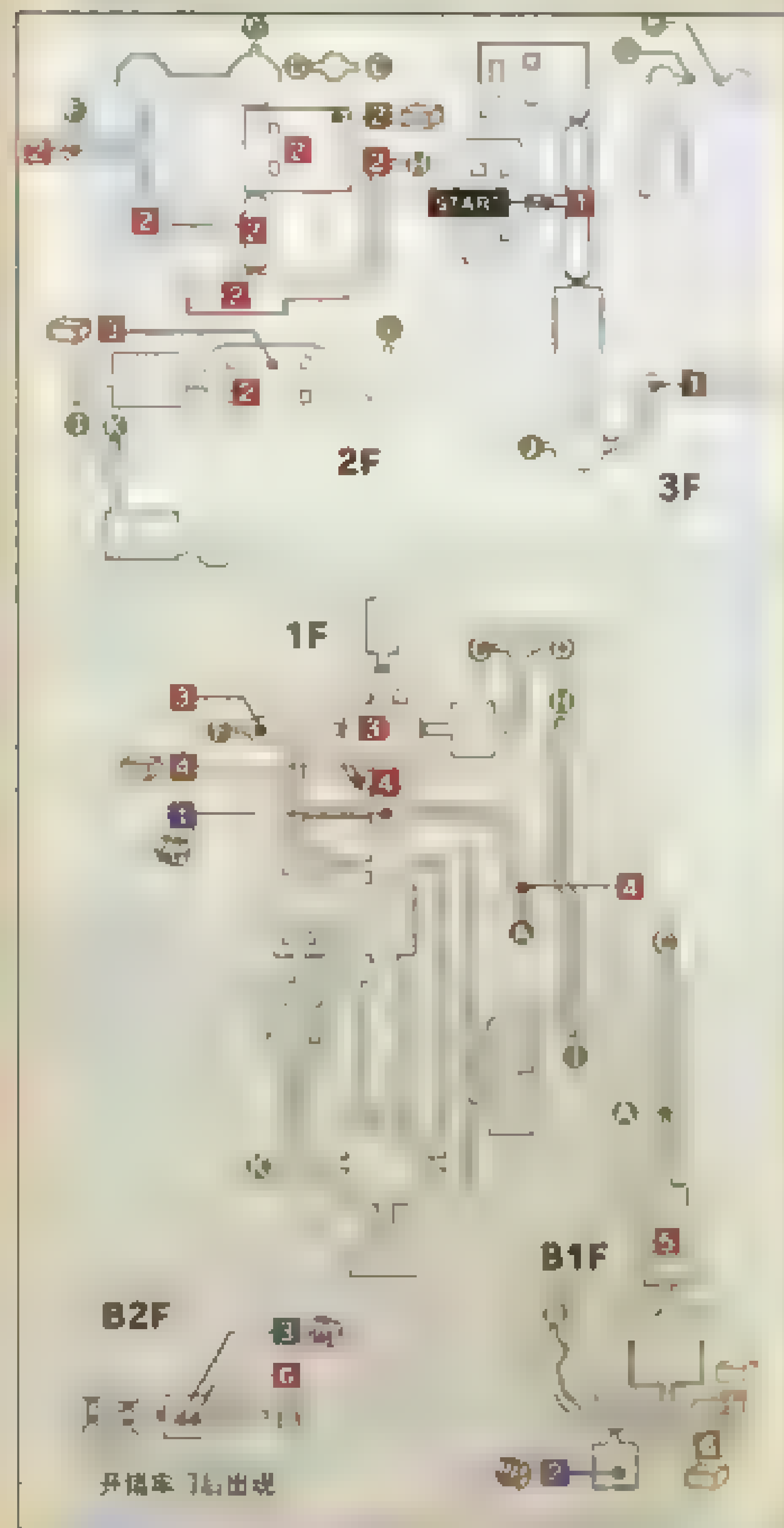
吉斯摩尔的招式有：一，疾冲（防御不能）；二，紫电二连击（最后一击防御不能）；三，手里剑双回旋；四，追踪剑阵；五，双剑旋风

对付这五招的方法是：一，侧移；二，先防御第一击，然后立即跳起躲避第二击，然后按△进行反击；三，移动或侧移；四，侧移；五，向反方向跑，BOSS最后的双剑一击会在地面形成冲击波。上一节取得的オローの剑・狮子对吉斯摩尔有特效加成。

第六节 处刑的钟声

任务流程

在10下钟声敲响之前救出玛娜



敌人资料

总数：279

1 2 普通士兵（明命）、魔法师（明命）
3 普通士兵（明命）
4 重骑士（明命）
5 普通士兵（明命）、魔法师（明命）、重骑士（明命）
6 普通士兵（明命）、重骑士（明命）
※7 普通士兵（明命）或魔法师（明命）或重骑士（明命）
※只有在搞错牢房时才会出现

宝箱资料
1 地下通路的钥匙
2 悲しみの棘
3 牢狱的钥匙

木箱资料
1 2 1000G
3 魔力回复晶球
4 300G
5 1000G
6 体力回复晶球

基本战术

10下钟声的限制时间约为16分钟。我们的目标是B2F的地下牢，除了拿武器和强制战斗外，其余一切杂鱼无视。打倒B1F武器房间前的重骑士和魔法师就能够打开大门。打倒1F圣堂的重骑士可获得地下通路的钥匙，打倒B2F的重骑士可获得牢狱的钥匙。关押玛娜的牢房为4个房间的随机一个，这时就得看玩家的运气了。开错门就必须得全灭房间内的敌人才能重新获得一把牢狱的钥匙。运气最倒霉的时候莫过于遇到一屋子重骑士了。

第七节 前往明命之直辖区

基本战术

骷髅会发射束缚弹，被击中时要连点×键。而当镰刀死神的镰刀在手时，它能弹飞雷格纳的火球。我们需先保持一定距离引起抛出手中的镰刀，然后再对其施以重击。

第八节 明命之祭坛

任务流程

↓完成3所命之房间内的条件
・打开通往命之圣坛的大门



敌人资料

总数：166

1 大型哥布林
2 食人魔
3 大型哥布林
4 死灵重骑士（剑）
5 大型哥布林

木箱资料
1 魔力回复晶球
2 体力回复晶球
3 ~ 11 300G
12 体力回复晶球

基本战术

3、4号敌人分处的房间即为命之房间的其中两所，且都需要全灭其中的敌人。而最后一所命之房间的位置请见地图的红圈处，该房间内会徐徐削减角色的体力一段时间。大家不必过于担心，只是两格体力而已。尤里克在该房间内无法被吸收体力，必须换其他角色才行。就像玛娜待机时能慢慢回复魔力一样，尤里克则是体力。

第九节 18年后的复仇之战

BOSS 对 Caim 之战

诺威对凯姆！两代主人公的神之对决！凯姆的招式有：一，五连斩，最后一击防御不能；二，跳跃攻击，防御不能；三，火球散射；四，巨型火球喷射，防御不能；五，范围水平攻击，防御不能。当凯姆作出回避动作时是全身无敌的。

对付凯姆的办法为：与其保持适当距离，引诱其使用巨型火球喷射或范围水平攻击。这时立即向其冲去，中途跃起利用空中攻击的滞空时间来回避这两招。凯姆使用这两招后的硬直时间是最长的，诺威可以攻击4~6下。而凯姆跳跃攻击后的硬直时间可以攻击2~3下。五连斩看似是凯姆收招最慢的招式，但反而是最快的，最后一击防御不能技后只能攻击1下。近身时如果无法跑开，可以把握时机利用侧移来回避跳跃攻击和五连斩最后一击，建议装备挥斩速度较快的剑，而非长剑。

地上战图例解说　当同一节内需要使用多张地图时，同一个字母表示各地图中的连接点，比如2F和3F的楼梯出入口。

攻略流程

第八章 霸道

背负失去同伴的痛苦 诺威奔向最后的封印之键

可以使用的角色



入手武器

第二节：贤者の意志
第四节：オローの剑・鹰

任务构成

第一节	黄昏の丘	空中战
第二节	天时の直辖区	地上战
第三节	天时の直辖区	空中战
第四节	天时塔	地上战
第五节	天时塔	地上战
第六节	黄昏の丘	空中战

第一节 突破天时塔空域

基本战术

飞空艇群其实可以无视，主力对付结界塔。如果要练级的话，不妨以单发火球KO飞空艇，也为积攒龙超杀晶球作准备。所获得的龙超杀晶球可以留着对付最后的战斗艇。

第二节 十面埋伏

任务流程

↓杀败第一道门的重骑士打开大门
↓打倒第二道门的重骑士获得门钥匙
・最后击倒通往天时塔的阶梯上的主要目标



敌人资料 总数：840

1 普通士兵（宝光）
2 重骑士（宝光）
3 普通士兵（宝光）、弓兵（宝光）
4 重骑士（宝光）、魔法师（宝光）
5 普通士兵（宝光）、魔法师（宝光）
6 普通士兵（宝光）、魔法师（宝光）

宝箱资料
1 地图
2 天时塔第二道门的钥匙
3 贤者の意志

木箱资料
[illegible]
[illegible] 体力回复晶球
5 魔力回复晶球

基本战术

本节中的敌人数量是本作中数一数二的，很容易就能够打出四位数的连击。

第三节 大战天时塔

任务流程

↓骑龙破坏塔四周的炮台
・歼灭地面的骑士团精锐部队



敌人资料 总数：260

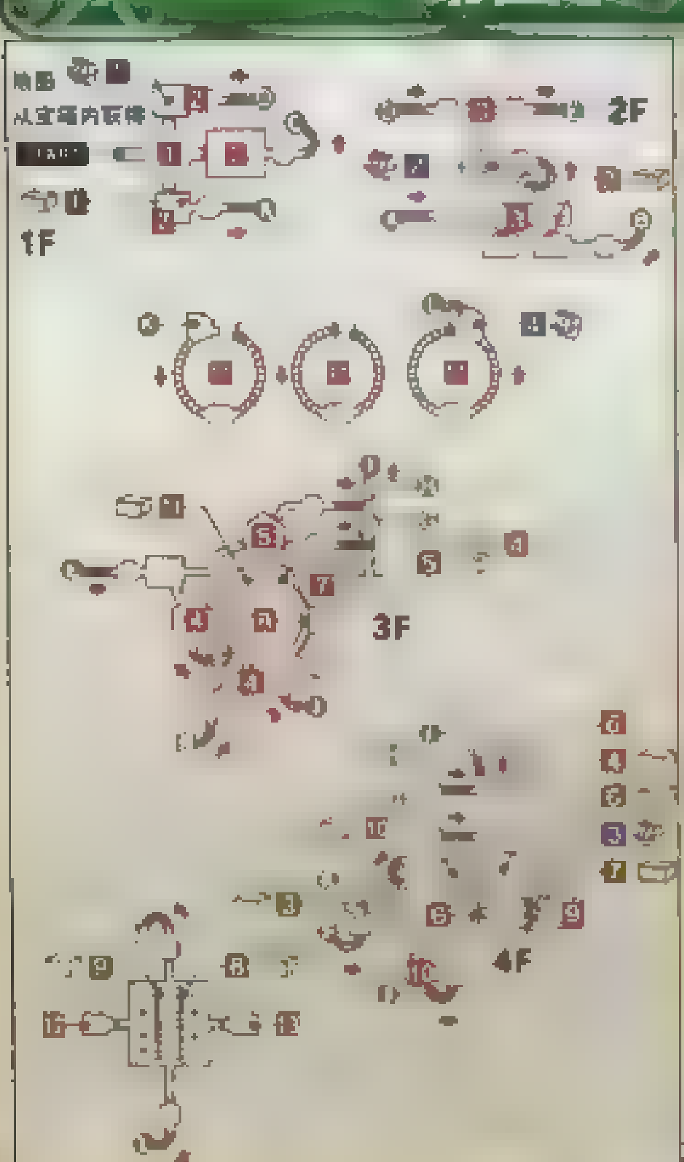
1 普通士兵（气炎）
2 大炮台
3 普通士兵（气炎）、重骑士（气炎）

木箱资料
1 200G
2 5 魔力回复晶球
3 6 300G
4 7 8 体力回复晶球

基本战术

首先杀敌，雷格纳就会出现。然后用雷格纳击毁塔四周的大炮台。紧接着击破地面上的10个重骑士就能过关。

第四节 骑士团的最后防线



任务流程

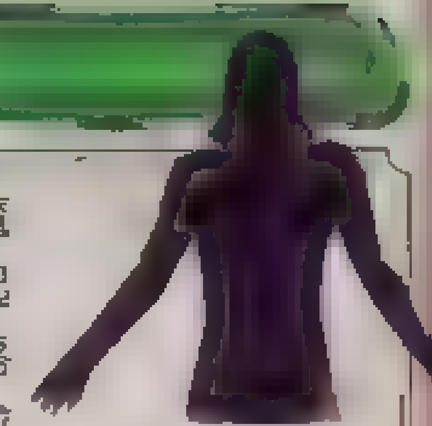
↓向塔顶端的时之圣坛前进
↓击倒使时间扭曲的神官长塞雷直属魔法师
↓通过螺旋阶梯，消灭守卫部队
・打倒大广间两侧房间内的敌人

敌人资料 总数：91

1 2 3 10 11 普通士兵（明命）
4 普通士兵（明命）、弓兵（宝光）
5 6 普通士兵（明命）、魔法师（宝光）
7 12 重骑士（明命）
8 魔法师（宝光）
9 13 神官长塞雷直属魔法师

宝箱资料	木箱资料
1 地图	1 300G
2 オローの剑・鹰	2 200G
3 螺旋阶梯的门钥匙	3 10 2000G
4 大广间的钥匙	4 6 9 11 体力回复晶球
	[illegible] 魔力回复晶球

第五节 把我得不到的世界全给你



BOSS 对吉斯摩尔战

BOSS的攻击方式有三种：一，随机放射竖条型或横条型的红光。二，身体包裹着紫色光芒时，发射全屏范围的地面水平紫光和小型追踪光弹。三，当体力剩下20%的时候，攻击方式改为连续发射小型追踪光弹。

回避反击的方法为：一，主要是看反应使用侧移回避，也可以暂时躲在两侧的柱子背后。二，建议这时最好换玛娜，待BOSS降落在平台上马上放魔法。如果魔法不足，可以跃起浮空连续挥剑打落小型追踪光弹或成功防御该攻击，都有较高几率出现魔力回复晶球。三，对付连续小型追踪光弹，如果嫌侧移太繁琐，那么另一个关键是要贯彻“S”形步法。无论如何，接近吉斯摩尔后应立即使用大威力的剑配合ソニックバースト疯狂进攻。

第六节 骑士团残光

基本战术

最后出现的红龙安吉尔会向玩家发起零星的进攻。全屏幕的火焰散射可以用高速侧移或高速旋回来回避，而高速冲撞则用普通侧移就能解决。撑过大约5分钟，红龙安吉尔就会撤退。第八章结束后，雷格纳会进化至Lv.3形态。同时锁定目标数量增加到8个，龙之吐息的攻击力上升，并增加新的龙超杀。

第九章 复活

安吉尔，让我们永远在一起

可以使用的角色



入手武器

第二节：封枪・破天の圆舞

任务构成

第一节	圣地	空中战
第二节	女神の城	地上战
第三节	圣地	空中战

第一节 追迹

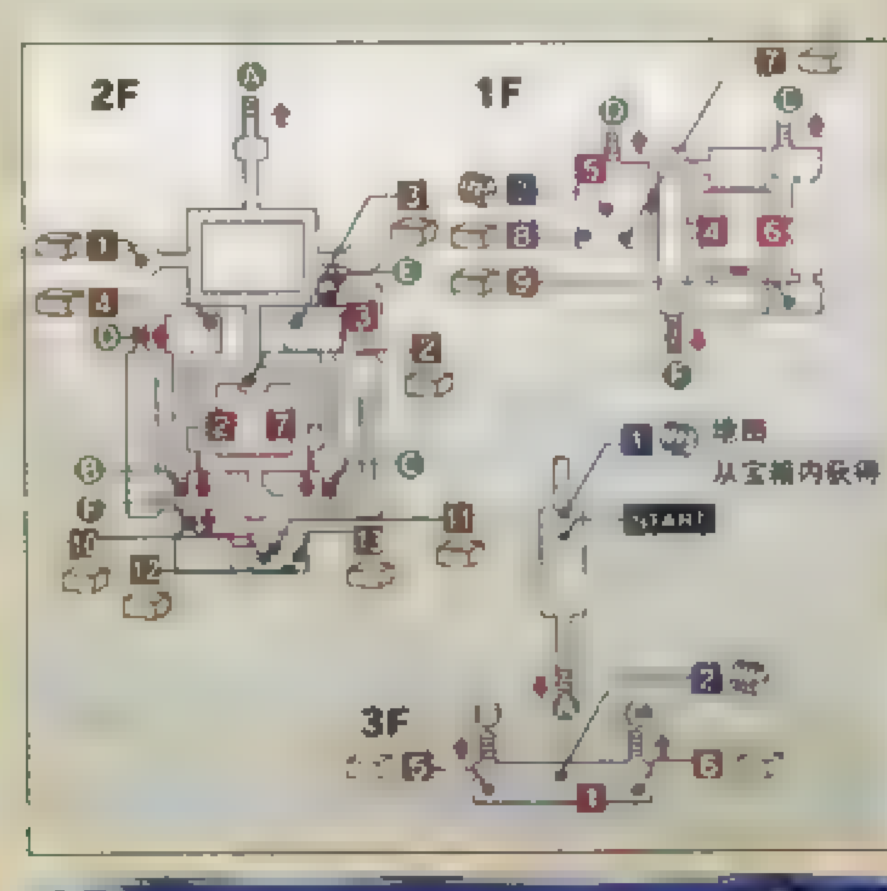
基本战术

红龙安吉尔并不会主动作出攻击，而是会每隔一段时间就放出一个由8个火球所组成的光环。雷格纳必须从环中间钻过去，才能使火球消失。否则的话，就会被追踪火球所命中。以锁定火球不断给予红龙安吉尔伤害，当最后一段她提速的时候，我们要紧按着×键使用高速飞行去跟上她。这时如果被甩开，则视为Game Over。

第二节 女神之城

任务流程

↓取得城中庭的钥匙
・前往中庭对红龙安吉尔发动奇袭



敌人资料 总数：185

1 死灵骑士
2 4 死灵骑士、哥布林守卫者
3 死灵骑士、死灵重骑士（锤）
5 死灵重骑士（锤）
6 7 哥布林守卫者

宝箱资料
1 地图 2 封枪・破天の圆舞
3 中庭的钥匙

木箱资料
1 6 7 魔力回复晶球
2 5 8 9 体力回复晶球
3 4 200G 10~13 300G

基本战术

初始位置身后的宝箱内有地图。没有2F牢房村民的提示，E点的隐藏通路是不是开启的。

第三节 封印之红

BOSS 对安吉尔战

红龙安吉尔的攻击方式共有四种：一，链状火焰散射，含追踪效果；二，红龙的吐息，含追踪效果；三，强力撞击。四，近身尾部横扫。

青龙雷格纳的应付方法有：一，高速侧移。二，三的回避方法都用侧移。当看见BOSS突然停下来正面朝向我们时，就必须小心第三招强力撞击，侧移得带有提前量。当BOSS的尾部产生爆炸效果时的，撞击将扣除我方至少1/3的体力。四，当BOSS快速向我方靠近时，就必须小心它飞到我方背后使用其火焰尾部横扫。一旦命中，体力将至少被削减1/2。

对BOSS进行瞄准锁定的办法为：按下△锁定它，然后按L2追尾瞄准。当BOSS一飞出我们的视野范围，就马上使用上述方法再次定位。

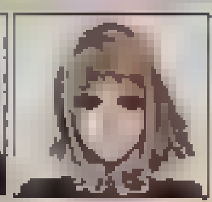
地上战图例解说 本节内的水晶位置，往往需要先攻击水晶才能够打开前进的道路或是完成机关等等。

攻略流程

第十章 崩坏

世界逐渐开始崩溃，诺威与玛娜将最后一丝希望寄托在大神殿内的神官长塞雷的身上

可以使用的角色

参战人物／脱离角色

玛娜（第一节结束脱离）

入手武器

第二节：人斩りの断末魔

任务构成

第一节 惠泽の平原	空中战
第二节 大神殿	地上战

第一节 灼热的爆炎将烧毁一切挡道的魔物

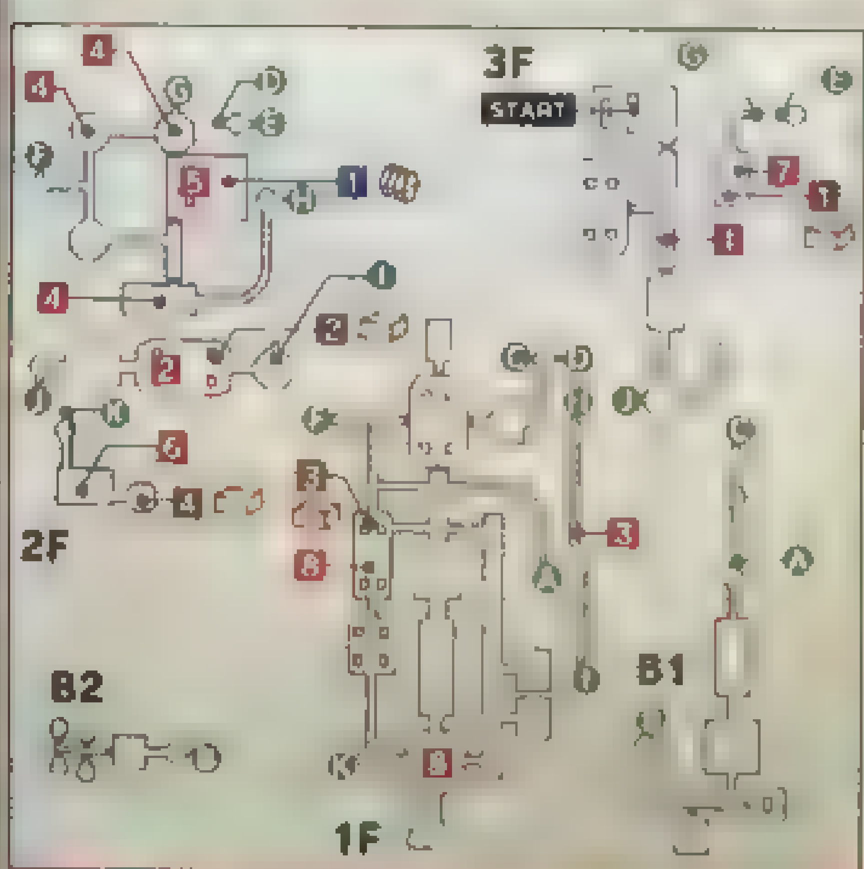
基本战术

配合自动锁定多游动，让骷髅的束缚弹无法舒服地命中我方。注意与新魔物冲击狮鹫的距离，它的攻击方式是强力冲撞。最好先把握它的位置先下手为强，以连锁火球辅以单发火球在其接近我方前歼灭之。如果被撞到，至少会被扣除30%的体力。

第二节 彷徨的大神殿

任务流程

玛娜精神受到刺激无法参战，立即带她逃离大[illegible]



敌人资料

总数：364

1 普通士兵、弓兵
2 4 普通士兵、弓兵、未知异形·士兵
3 普通士兵
5~7 未知异形·士兵
8 普通士兵、未知异形·士兵、未知异形·大型哥布林

宝箱资料
1 人斩りの断末魔

木箱资料
1 4 1000G
2 3 体力回复晶球

基本战术

当新敌人未知异形倒吊在天花板上时，如果遭受到攻击的话，在一段时间内是不会变型的。诺威依然克制未知异形·士兵，未知异形·大型哥布林则仍是属于魔物。

第十一章 神话

一个有关于神之族的久远传说

可以使用的角色



参战人物／脱离角色：无

任务构成

第一节 古の墓标	空中战
第二节 龙の楼阁	空中战
第三节 古の墓标	空中战
第四节 赤い回忆	地上战

第一节 神龙对神龙

基本战术

新敌人方舟之龙有着体力高、回避率高的特点，但它的进攻三道弧光却不难躲避，侧移即可。这里介绍一种对付它们比较方便的办法，即连锁火球单发处理。配合左摇杆的左右晃动不断重复锁定，然后再一下一下地点击□。方舟之龙面对这样的攻击方式，其回避率并不高。

第二节 这就是真实吗？

任务流程

↓按照白色的箭头指示进入古之墓标最深部
·途中小心沿途的古之炮台



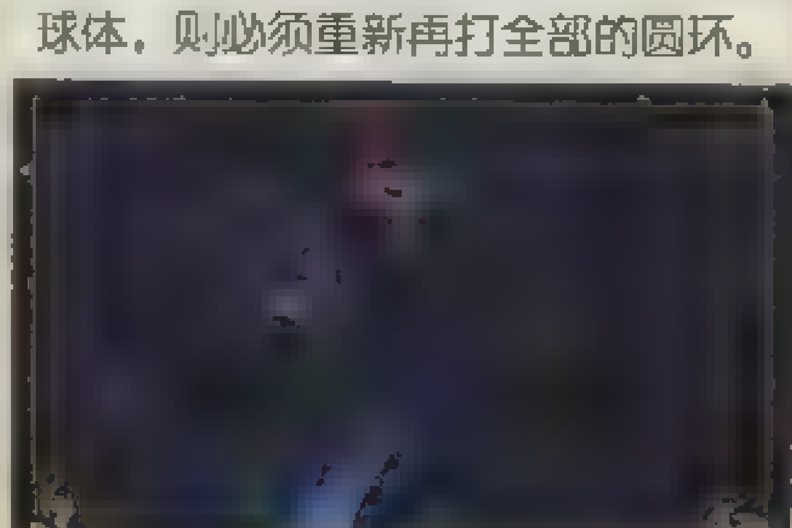
敌人资料

总数：19

古之炮台

基本战术

按照白色箭头指示前进即可，两发锁定火球就可以摧毁一个古之炮台。当面对圆环形机关时，必须确实命中每一个圆环并使其停止运动，才能打开前进的道路。如果不慎命中中央的球体，则必须重新再打全部的圆环。



第三节 保护谜之战斗艇

基本战术

只要贯彻上述第一节的打法就能够轻松击落6批，每批3条的方舟之龙。此外，通过按R3随时切换空域地图，有利于把握每一批敌人的位置。画面左侧的时间条消减完毕，即视为失败。

第四节 [illegible]我吧，我可以回去吗？

任务流程

↓找到小玛娜的所处位置
·击倒小玛娜的正体

敌人资料

总数：20

玛娜（童年形态）

BOSS 对玛娜战

玛娜会分裂出许多个分身，我们必须在其中找出本体加以攻击，才能对BOSS造成伤害。而辨认本体的方法有三点：一，本体的颜色比起其他分身要更加暗红一点；二，本体的攻击频率更高，经常使用发招瞬间无敌的招式；三，最重要的一点，本体会使用魔法。找不着本体时，建议跑到远处观察。

本体的魔法在光球着地后，还会有一次水水平光波的攻击。对付本体有一个窍门，一开始立即辨认出本体后，不管其他分身，上前连续施以每次只砍2刀的攻击，一直将本体轰至墙壁边上。然后，只要注意控制攻击的方向，本体就会被诺威一直逼在墙边出不来。每次砍完一套连续技后，本体就会被垂直轰至上方，待其掉下来后要马上接着发动进攻。反复上述步骤即可轻松战胜本体。

第十二章 终焉

在约束之地的中心呼唤爱

可以使用的角色



任务构成

第一节 约束の地	空中战
第二节 约束の地	地上战

第一节 绝望的苍穹

基本战术

雷电狮鹫的攻击方式为锁定目标后放射带状范围的闪电，利用高速侧移去回避。雷电狮鹫放射闪电的前兆是其全身都被电光纹章包裹住时，一发现这种前兆就得马上回避。蛇发脑魔（母体）必须近距离攻击才能对其造成伤害，而当雷格纳接近它时，它就会生出蛇发脑魔（卵）来对付玩家。未知异形只有停滞在空中变为人型时才能对其造成有效伤害，而当其受到伤害后变成鸟状物体在空中疾驰时是处于无敌状态的。

第二节 父与子

BOSS 对雷格纳战

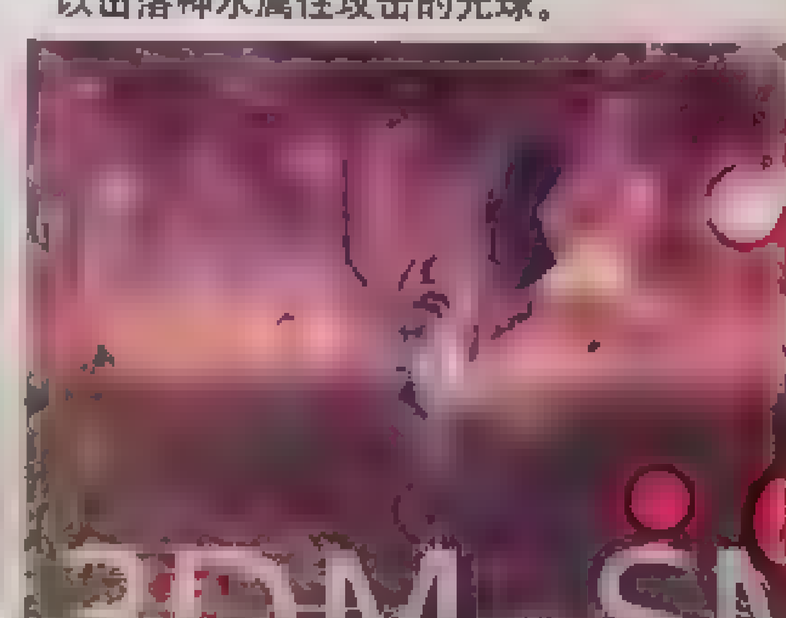
第二节前半部分：只要击中雷格纳就可以了。在诺威的正前方有一块大石，可以从那上面跃到雷格纳所处的平台上。雷格纳会使用大火球直射或火球散射，前者注意向两侧回避，而后者则要注意地面上的纹章印记，因为那就是火球散射命中的地点。

第二节后半部分：诺威获得了新人类的力量，与真龙姿态的雷格纳对决。雷格纳的攻击方式有：一，追踪火球散射（1/3体力削减前）；二，将雷格纳的体力削减至1/3左右，它就不会再飞行，而是停滞在空中的固定位置使用四色晶球攻击，即气炎（红色晶球／大威力火焰一击）、神水（蓝色晶球／连射攻击）、宝光（黄色晶球／雷光扫射）、天时（紫色晶球／近距离冲击）、明命（白色晶球／光线范围攻击）。

诺威的应对方法为：一，利用高速侧移或高速旋回就可以躲避追踪火球散射，但有更简单的方法是在雷格纳喷射火球前直接飞到它的腹部位置，直接三连斩将火球都砍落。二，五色晶球攻击中，神水与明命的伤害不足为惧，可以无视后直接攻击雷格纳。但是气炎的攻击力比较大。回避气炎的方法是，立即转身脱离雷格纳身旁的空域，然后在转身回避。被气炎命中的话，会削减诺威至少2/3的体力。被宝光的雷射扫中的话，将削减诺威至少1/3的体力。主要的时间都可以呆在雷格纳的尾部与腹部的结合位置发动攻击。在三连斩的途中左右晃动，将有机会击中雷格纳的弱点。



▲近身使用三连斩是主要的攻击手段。可以击落神水属性攻击的光球。



▲当见雷格纳使出气炎属性攻击，最好马上回避。一周目还好，三周目绝对被秒。

地上战图例解说 START 该地点为诺威在本节地上战的初始位置。

100%武器收集率列表

Sword 剑

名称	攻击力	破防值	攻击范围	附属魔法	入手条件
ノウェの剑	20	18	普通	ソニックバースト	第四章第三节击败石平台前的第一批敌人，宝箱出现在石平台中央
领主の狩猎刀	18	27	狭窄	ソニックブロー	完成第二章第三节营救武器商队的任务，宝箱出现在死灵骑士区域的山丘上
没落した王家の剑	25	1	狭窄	ソニックブロー	第四章伊始于石之村的武器屋购买
恶魔の铁棍	52	112	普通	ソニックバースト	第四章第六节开始后可在砂之村武器屋购买
封刃・破天の鸣弦	5	4	普通	ヴィルタイクフィーラー	第四章第九节击败墓地的三个死灵骑士，宝箱出现在墓地中央
拷问部屋の肉腕	32	64	狭窄	ソニックブロー	第五章第六节于地下牢狱左侧从下往上数第二间牢房中获得
救济の圣刃	20	2	宽广	ソニックバースト	第七章伊始于砂之村武器屋购买
死の舞踏	28	16	狭窄	デッドリーファング	第七章伊始于砂之村武器屋购买
オローの剑・狮子	54	40	普通	ホーンオブジャスティス	第七章第四节地图最上方房间的宝箱内
オローの剑・鹰	65	46	普通	ブリンディングテイル	第八章第四节从1层中央通路来到2层，发生剧情后出现宝箱
少年の欲望	47	28	狭窄	ソニックバースト	第七章结束后，再次攻打自由任务"明命の直辖区 地上"，于地图右下区域收拾三头贝希摩斯，该区域的小桥上出现"血のついた键"。然后拿上它去地图上方命之圣坛区域内开宝箱
涅槃の短剑	65	52	狭窄	ソニックバースト	第九章伊始于塔之村武器屋购买
焰の赞	92	74	宽广	ウィングオブサラマンダー	第十章伊始在果ての僻村武器屋购买
古の霸王	75	68	宽广	ソニックバースト	一周目通关后获得的赏品
魔印の钢剑	84	96	普通	ソニックバースト	第五次进行二周目自由任务"大神殿中庭"战胜未知魔物群后获得
月下の丽人	118	8	普通	ソニックバースト	二周目第三章结束后 追加新自由任务"闭じられた地"，在地图左上原螺旋地域内击败死灵骑士团后获得
盗贼の极意	62	60	狭窄	ソニックバースト	二周目第五章结束后 追加新自由任务"锈の町"，战胜地图上的所有魔物后，宝箱出现
勇者のナイフ	135	150	狭窄	ファフニールウィング	三周目第十章结束后追加新自由任务"大神殿 地上"，完成1楼尽头房间处的强制战斗，然后从右方通道下去地下1楼仓库，击败第一个房间内的5个绿色士兵后 第二房间的门就会打开 此时抓紧时间冲进去 否则必须重复再打5个绿色士兵

Long Sword 长剑

名称	攻击力	破防值	攻击范围	附属魔法	入手条件
ノウェの长剑	10	10	普通	ヴァルキュリアネイル	初始携带
连合军兵士の剑	14	12	普通	ソニックブロー	第二章第二节地图最下方的宝箱
银の凤蝶	10	10	普通	ボイスオブイオ	第二章第五节击败两个死灵骑士，宝箱出现在该区域的狭长通道尽头
デボルボボル	26	16	宽广	ソニックブロー	第三章伊始于石之村的武器屋购买
结束の剑	28	14	普通	ソニックブロー	自由任务"气炎の直辖区 地上"地图上方的宝箱
解放の剑	38	30	普通	ソニックバースト	第四章第六节开始在砂之村武器屋购买
胫削りの铁	45	90	宽广	ソニックバースト	第四章第九节结束在石之村武器屋购买
血喰りの牙	42	34	宽广	ソニックバースト	第四章第九节结束在石之村武器屋购买
护卫兵士の剑	36	54	宽广	ソニックバースト	第五章第二节击倒所有赏金杀手后，宝箱出现在锈之町东北角道路的尽头
イウヴァルトの长剑	46	50	宽广	ファングオブシヴァ	第六章第二节于地图南侧的宝箱中获得，途中需击碎一处石壁
信义	80	60	宽广	ソニックバースト	自由任务"宝光の直辖区 地上"击败魔物和骑士团混合编队后 宝箱出现在光城郭正门前方的工事前
贵正	136	2	宽广	ソニックバースト	第十章伊始在果ての僻村武器屋购买
カイムの剑	100	82	普通	ブレイジングファング	自由任务"女神の城 地上"，击败女神房间内的9个死灵骑士，宝箱出现
人斩りの断末魔	86	70	宽广	サンダークロウ	第十章第二节，战胜于第2层参议之间中央大厅的所有敌人后，宝箱出现
破剑・封天の韵律	96	90	普通	ソニックバースト	第十章伊始在果ての僻村武器屋购买
封剑・破天の旋律	145	124	宽广	フィーラーオブリング	二周目第十章结束后在果ての僻村武器屋购买
囚われの女神	76	98	宽广	ソニックバースト	第一次进行二周目自由任务"大神殿中庭"战胜骑士团后获得
深い暗	164	64	宽广	ホーンオブカオス	二周目第八章结束后追加新自由任务"天时塔"，在4阶取得云之键后回3阶打开该层的云之门后取得
月光と暗	146	120	宽广	ソニックバースト	三周目第十一章结束后 通过新追加的自由任务"古の墓标"。然后再进入新自由任务"赤い记忆"，全灭其中的6批敌人后获得。

Rod 杖

名称	攻击力	破防值	攻击范围	附属魔法	入手条件
マナの杖	20	24	普通	ディバインブラッド	第四章第三节结束后 玛娜加入时携带
瘦躯の魔术师	24	36	普通	ヴォルテックスブラッド	自由任务"明命の直辖区 地上"，先取得钥匙，再进入甬道内开门取得。
圣石の杖	18	27	普通	ボイスオブエレメント	第四章伊始于石之村的武器屋购买
知识の杖	28	38	狭窄	スカーレットウィング	第四章第六节开始在砂之村武器屋购买
封杖・破天の咏歌	8	12	宽广	フリージングクロウ	第四章第九节于地图左上方的图示位置取得钥匙 然后返回宝箱位置将其打开
梦樱	38	58	宽广	トルネードアイ	第四章第九节结束在石之村武器屋购买
封印骑士团の咒杖	54	81	狭窄	バーミリオンセル	第七章伊始于砂之村武器屋购买
贤者の意志	45	68	狭窄	サンダークロウ	第八章第二节通过第二道门后 在三岔路口左侧道路尽头的宝箱中
北海の歌姬	74	110	普通	テイルオブセイレーン	第九章伊始于塔之村武器屋购买
不死鸟の睐り	118	94	狭窄	クロウオブフレア	第二次进行二周目自由任务"大神殿中庭"战胜魔法师后获得
ヤハの杖	94	112	普通	ボイスオブイオ	二周目第五章结束后追加新自由任务"光城郭"，依次打开9个宝箱后获得
齐天の赤杖	145	218	普通	ギガンテスウィング	三周目第十一章结束后 通过新追加的自由任务"古の墓标"后，出现"古の墓标内部"。在出口位置左侧的狭长通道内，点亮上层房间的水晶，然后返回进入下层房间。全灭房间内的炮台后获得。

Spear 枪

名称	攻击力	破防值	攻击范围	附属魔法	入手条件
エリスの枪	14	14	狭窄	ヴァルキュリアネイル	初始携带
王位篡夺者の枪	16	16	宽广	ボイスオブイオ	第一章第四节于平原的宝箱处获得
背理の锤	19	16	普通	ファングオブシヴァ	第二章第三节地图左侧叛逆者房间右侧阶梯旁的宝箱
血族の纹章	40	32	狭窄	フィーラーオブセラフィー	第三章伊始于石之村的武器屋购买
ハンチの枪	112	140	宽广	ウィングオブフェンネル	自由任务"神水の直辖区 地上" 地图下方中央位置的宝箱
雷切り	84	100	普通	ファングオブサーペント	自由任务"天时の直辖区 地上"，原断桥位置无法跃过处的宝箱
封枪・破天の誓劈	128	102	宽广	テイルオブエンヴィー	第九章第二节女神之城二阶兵装库，击败此处的死灵骑士后出现宝箱
皇帝の枪	135	108	普通	エレメンタルホーン	第十章伊始在果ての僻村武器屋购买
戒めの塔	75	112	狭窄	ボイスオブアウドムラ	自由任务"女神の城 地上"，解决2F左侧的敌人后，放置宝箱的牢狱之门就会打开
鹰羽根の枪	130	104	宽广	イノセントアイ	第三次进行二周目自由任务"大神殿中庭"战胜死灵骑士团后获得

Axe 斧

名称	攻击力	破防值	攻击范围	附属魔法	入手条件
ユーノックの斧	47	112	狭窄	デッドリーファング	第五章第二节结束后，尤里克加入时携带
赤の旋风	50	112	宽广	ウィングオブサラマンダー	第四章第九节结束后在石之村武器屋购买
不净なる斧	86	138	狭窄	ホーンオブナイトメア	第七章伊始于砂之村武器屋购买
处刑台の记忆	54	92	宽广	ボイスオブギルティ	第五章第五节"光城郭"正门前的宝箱内
悲しみの鞭	80	144	宽广	ボイスオブギルティ	第七章第六节击败地下一阶脱出口通路的重骑士 就可以进入宝箱房间
折れた铁块	140	280	宽广	ホーンオブナイトメア	第四次进行二周目自由任务"大神殿中庭"战胜魔物军团后获得
ザンボの斧	128	216	普通	バーミリオンセル	二周目新自由任务炎洞窟 砍亮6枚水晶即可进入宝箱房间
封斧・破天の鼓动	130	234	普通	デッドリーファング	二周目通关后获得的赏品

全自由任务列表

一周目

任务名称	出现条件	対应武器
愚泽の平原 上空	第一章结束后	
明命の直辖区 地上	完成愚泽の平原 上空	瘦躯の魔术师
深渊の大地 上空	第二章结束后	—
气炎の直辖区 地上	完成深渊の大地 上空	结束の剑
叹きの水脉 上空	第四章第八节结束后	—
神水の直辖区 地上	完成叹きの水脉 上空	ハンチの枪
无明の溪谷 上空	第六章结束后	—
宝光の直辖区 地上	完成无明の溪谷 上空	信义
明命の直辖区 地上(野猪战)	第七章结束后到通关前	少年の欲望
黄昏の丘 上空	第八章结束后	—
天时の直辖区 地上	完成黄昏の丘 上空	雷切り
圣地 上空	第九章结束后	—
女神の城 地上	完成圣地 上空	戒めの塔、カイムの剑

二周目

任务名称	出现条件	対应武器
大神殿 中庭	第三章第一节结束后	囚われの女神、不死鸟の睐り、鹰羽根の枪、折れた铁块、魔印の钢剑
闭じられた地	第三章结束后	月下の丽人
炎洞窟	已获得封刃・破天之鸣弦和封杖・破天之咏歌 第四章结束后	ザンボの斧
锈の町	第五章结束后	盗贼の极意
光城郭	第五章结束后	ヤハの杖
天时塔	第八章结束后	深い暗

三周目

任务名称	出现条件	対应武器
大神殿 地上	第十章结束后	勇者のナイフ
古の墓标	第十一章结束后	齐天の赤杖
古の墓标内部	完成古の墓标后	—
赤い记忆	完成古の墓标后	月光と暗

各周目的继承要素

一周目通关

1、通关后会提示玩家选择一个档进行记录，并且显示尚有2个结局；
2、通关奖励为初代最强武器"古之霸王"（剑，诺威的武器）、120000G和マスクレスオーブ（令尤里克不戴面具作战）；
3、可在剧情流程中使用全部角色（诺威、玛娜、艾丽丝、尤里克）；
4、解放秘密的龙超杀（Dragon Over Drive），当雷格纳在二周目第八章后进化至第三形态时，就可以使用"猛き战栗の凶牙"、"锐き酷绝の斩打"、"热き烧灭の爆锁"、"赤き核热の烈火"。
5、在世界地图上增加剧情CG鉴赏模式，
6、保留所有的自由任务、角色等级、道具、装饰品、武器以及武器等级。

二周目通关

1，通关后会提示玩家选择一个档进行记录，并且显示尚有1个结局，一周目的记录档颜色为黄色，二周目是绿色、三周目是红色；
2、奖励封斧・破天の鼓动、180000G；
3、奖励ホーリーエリスオーブ（佩戴后使艾丽丝身穿女神装束战斗）和ナイトノウェオーブ（佩戴后使诺威身穿封印骑士团装束战斗）；
4、在剧情CG鉴赏模式中追加新的影像。
5、保留所有的自由任务、角色等级、道具、装饰品、武器以及武器等级。

三周目通关

1、奖励300000G，
2、奖励ス ハーウェオーブ（佩戴后使诺威以新人类的姿态战斗）和ナイスガイオーブ（佩戴后使尤里克身穿第三章中的石之村村民装束战斗）；
3、在剧情CG鉴赏模式中追加新的影象。
4、保留所有的自由任务、角色等级、道具、装饰品、武器以及武器等级。



剧情小说(上)

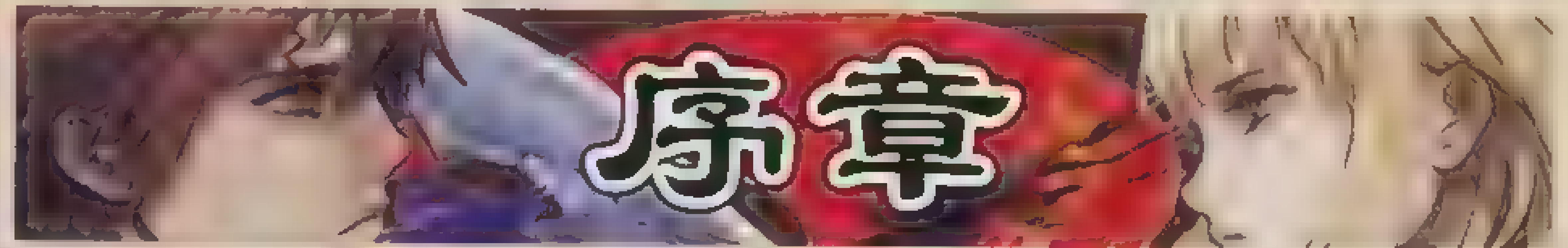
文 卡伦

在看到这篇文章时，也许有些玩过《DOD2》的朋友会觉得有些诧异，因为文中的一些部分根本就没有在游戏正篇剧情中出现过。这是因为，卡伦实际上并不满意自己之前写的那些所谓“剧情小说”。在此之前，我都是跟着游戏的进程亦步亦趋，但由于游戏的形式使然，导致写出来的东西充其量只能算是剧情，远远达不到“小说”的级别，因此，这次我非常想尝试一种全新的方法，不知道各位有没有看过日本那些根据游戏改编并发售的小说，作家一般都会剔除游戏中那些对于情节的描述略显多余的部分，更重要的是，还会加入自己对于游戏剧情的理解及补充，而这一次卡伦所采用的，便是上述的写作方式。而至于前作的剧情，卡伦也将随着故事的发展将其大致给各位做出介绍，所以不管你是否玩过一代，应该都能够顺利地进行阅读吧。

楔子

第一天 神创造了天地 海洋与昼夜
第二天 神创造了日月星辰
第三天 神创造了空气 树木 花草虫鱼
然后 神忽然觉得这个世界似乎有些寂寞
于是他从身旁拿起一块石子投向海洋
就这样 世界上的第一个伙伴——龙诞生了
第四天至第七天 人类 兽人 精灵 圣兽……
形形色色的生物陆续出现在了这个世界中
米德加鲁特大陆自此完全成形

虽然看过了许久 神终于厌倦了——
对于他来说 人类只是其创造的玩具
可这种玩具现如今却已无法再引起他的兴趣
算了 就毁掉这个玩具吧
神这样想着
得知了神的念头的人类惊恐万状
他们纷纷跪拜于地祈求上天
看着地上的这一幕 神忽然露出了诡异的笑容
在众目睽睽中 一个美丽的女子自天空缓缓降下
这就是我赐给你们的最终希望——女神
神的声音如惊雷般回响在每个人的耳中
好好保护她吧 无论以何种方式 何种力量
而我 则将与你们进行一场游戏
有一天我会来到这个世界
而如果女神因为我的缘故而死的话
那么 我便会派遣自己的仆从前来毁灭这个世界
我的玩具们啊 用自己的双手掌握自己的未来吧
尾声过后 神的声音渐渐自世界中消失
而这 也是人类与神之间的最后一次直接对话
天地的封印 自此刻起悬在了所有人的头上
伴随着从未消失 根深蒂固的惊慌与恐惧
人类的时代开始了……



序章

一

天空灰蒙蒙的，就如同这个残破不堪的小城镇一样，让人看不到一点希望的存在。

虽然现在正处于下午时分，在以往的岁月中，无论是在什么地方，此时都会是集市的黄金时段。但在这里，路上却只有很少的人走过，而且这些人的面容中，竟然没有一点点笑容及活力。

这个小城镇，也是现如今整个米德加鲁特大陆的缩影。

奥罗看着不远处街道两旁跪地向路人不住磕头的乞丐们，不禁轻轻叹了口气。他缓步走上前去，在每个乞丐面前的破碗里各放了一枚银币。不过，他很清楚，自己压根就没有能力来解救这些难民。

如果对方仅仅是一个、两个、甚至一百个的话，那对于奥罗来说，救济他们根本就算不上什么。但是，如今这块米德加鲁特大陆已经被破坏得千疮百孔，所有国家均告解体，近万人在那次前所未有的浩劫中不幸丧生，而家园被毁，被迫流离失所的人则近数十万之多。

一切的一切，都是被称为帝国军的那帮狂信徒，以及在背后操纵他们的——被称为天使之教会的组织所引起的。

维持着这个世界秩序的，是有着调和世界能力的“女神”。但所谓的女神，也不过是普通的人类女孩而已。数千年来，女神代代相传，当现任女神去世之时，神谕便会立刻降临于另一个女孩身上，而她也将成为新一任的女神，担任起调和世界的重大责任。不过，成为女神的女孩必须终生幽闭在专门为其建造的女神之城中，除了神官长外，她将无法再与任何人说话，自然也不能与外界有任何接触，只能孤独地终老一生。但是，这也是没有办法的事情，因为如果女神遇到什么意外的话，这个世界也将陷入万劫不复之地。



自古以来，人类都是这样依靠着女神的庇佑以及其他几处封印的作用而生活着的。但是，这平静的生活却在那一天被彻底破坏了。

帝国军——这便是打破这份宁静的军队的名称。实际上，就在不久之前，组成这支军队的人还隶属于大陆上的各个国家。他们不以侵吞他国领土为目的，也没有属于自己的领土，甚至连“帝国军”这个名称，都是与他们敌对的一方为了方便而自己给出的称呼。

在帝国军的强大攻势面前，单一的国家已经无力与其对抗，而在得知帝国军的目的竟然是杀死女神想要解除最终封印之后，即使是之前并未被卷入战火中的国家也毅然加入到了反帝国军的阵营中。

战争的最初阶段，连合军原以为凭借自己的强大实力可以很快令战火平息下来，但令他们万万意料不到的是，己方的士兵却接二连三地叛逃到了帝国军中。势力日益膨胀的帝国军以泰山压顶之势不断向前推进着自己的战线，并最终来到了他们的目的地——女神之城的城门前。而造成这一切的，便是那个在几年前兴起的神秘宗教——天使之教会的精神侵蚀。

没有人知道天使之教会为何想要袭击女神，也没有人知道它究竟是以何种方式、何种教义令无数的人成为其狂热信徒的。曾有人称天使之教会的教主是一个看上去只有五六岁的金发小女孩，不过那也只是传闻而已，因为没有一个人见过她的真正面目，而被俘虏的帝国军士兵更是宁肯自杀也不肯对教会的事情吐露一个字。

不许谈论天使
不许描绘天使
不许书写天使
不许雕刻天使
不许歌唱天使
不许直呼天使之名

连合军对于天使之教会的全部了解，只有这首所谓的教谕而已。但是，他们已经没有时间再对其进行调查了…

在帝国军狂风暴雨般的攻势下，女神之城宣告沦陷，而现任女神——原大陆东部某小国的公主芙丽叶也最终永远地闭上了眼睛。

原本当现任女神去世时，神谕会自动转移到下一任女神身上，而最终封印也不会解除。但是，那只限于被杀死以及自然死亡的情况下，而女神芙丽叶的死因则是——自杀……

根据传闻，天使之教会的教主不知用何种能力完全看透了女神的心理，并在芙丽叶及其哥哥凯姆都在场的情况下，冷笑着指出了身为女神的少女一直暗恋自己的兄长这一不伦的情感。当发现哥哥以惊讶的目光望向自己时，羞愧难当的芙丽叶掩面后退，并在最后亲手将匕首刺入了自己的小腹中。

最终的封印，解除了。

席卷整个世界的大灾难自此开始……

在想到这里时，即使是强悍如奥罗者也不由得打了个寒噤。

他清楚地记得，在那个时候，依然隶属于连合军的他正率领着自己的队伍和帝国军进行着殊死的搏杀。

那场战斗已经持续了近一个小时，虽然自己亲手训练出的士兵战斗能力远超其他连合军部队，但在面对那些双眼瞳孔全部变为红色，如同为杀戮而生的狂信徒时，依然感到有些力不从心。

原本按照这种情势发展下去的话，战斗最少还要持续半小时左右才能看出胜负的走向。但就在那一瞬间，所有人都不约而同地停止了战斗，转而惊恐万分地仰望着自己头顶的天空——那片在刹那间化为一片血红的天空。

奥罗张大了嘴巴，难以置信地看着这从未见过的景象。在场的所有人都与他一样，完全被这种异状震撼住了，他们根本就无法挪动脚步，只能呆呆地站在原地一动不动。

数十秒钟后，天空的景象发生了变化。红色的云层开始了剧烈的波动，闪电将血红的天空划出道道伤痕，就如同在天上飞舞的狂龙一般。而与此同时，一种熟悉的声音忽然间笼罩了全部的空间，直刺入所有人的耳膜中。

“哇……哇……”

那是……婴儿的啼哭声……

伴随着云层的震颤以及那令人毛骨悚然的哭声，不计其数的超巨大婴儿缓缓从云层顶端向地面降了下来。如果不是亲眼见到，奥罗无论如何也不敢相信，原本是最受疼爱的小生命，在变为数十米高的巨大身躯后，感觉竟然是如此的恐怖。

“……啊……啊……啊！”在瞠目结舌了几秒钟之后，终于有士兵恢复神智后发出了第一声惨叫。而这声喊叫也如同惊雷一般，瞬间令所有的人都清醒了过来。一时之间，惨叫与悲鸣声不绝于耳，不管是帝国军还是连合军，都纷纷扔下武器不要命地四散奔逃着，但无论他们跑到哪里，所见到的都是挡在自己面前的巨大婴儿。

咀嚼、撕咬、扯断、狂叫、血流成河……

人间地狱。在奥罗的脑中冒出来的，只有这四个字。那是他有生以来第一次明白，什么才是寒彻至骨的恐怖。

他没命似的转身向后狂奔着，脑海里完全没有一丝一毫“战斗”的念头存在，当面对这种远远超越人类思维范畴的怪物时，他只祈求着能够尽快逃离这个地狱，逃离这一幕远超过恶梦的景象。

之后奥罗才知道，在全世界范围内，都发生了与自己所经历的一切完全相同的惨剧。虽然数以万计的巨大婴儿的降临时间只有十几分钟，但他们所带来的，却是米德加鲁特大陆的彻底崩溃，以及成千上万人的死于非命。

在那之后，巨大的婴儿、血红的天空都仿佛是在转瞬之间便消失无踪了，就如同它们从未存在过一样。但七零八落散步在地上的残肢烂躯，以及如刚才的天空一样被血海染成红色的大地，却清楚地告诉了几位幸存者，刚才发生的那一幕并非梦境，而是活生生的现实。



“请保佑我们吧，女神大人……”那带着哭声的祈祷令奥罗的思绪又一次回到了现实中。他循声望去，看到的是一位大概有八十多岁的老太太正跪在地上不住地向女神之城的方向磕着头，即使额头已经流出鲜血也依然不肯停止。



奥罗犹豫了一下，最终还是打消了想上前将其搀扶起来的念头。因为他根本想不出来应该怎样劝解这位老人。告诉她女神死了？告诉她这个世界已经没有所谓的女神存在了？当这个消息传出时，只会令全世界范围内爆发更大范围的恐慌罢了。

人类不会知道，代替女神担任起这个世界最终封印的，竟然会是一条龙。高高位于所有生物顶点，自古至今都将人类视为蝼蚁般存在的龙族为何会甘心为人类作出如此之大的牺牲呢？这一点一直以来都是个谜，奥罗只知道那条红色的龙与上任女神芙丽叶的哥哥凯姆互为契约关系，但其中的细节就不为人知了。据说只有现任神官长威尔德雷才知道事情的真相，不过他从来没有对任何人提起过这件事情，相应地也从来没有人敢主动问他就是了。

又环视了周围数秒钟后，奥罗认为在此处已经没有什么可做的事情了。而正当他准备返程时，几个看起来怎么都不像善类的年轻人拦住了他的去路。

“老头，你似乎挺有钱的嘛。既然有能力接济那些要饭的，不如把其他的钱都给我们如何？”

领头的青年将脸凑近奥罗，狞笑着说道。

看起来，这帮人大概是从刚才开始就盯上自己了。看着他们，奥罗厌恶地皱了皱眉头。

自从各国实权阶层在那次浩劫中均告殒命后，米德加鲁特已经没有实质意义上的国家存在了，而随着统治机器的消失，整个大陆的治安也变得一片混乱，虽然自己所在的组织向各地派遣了部队来维持秩序，但人力的缺乏却令他们不可能兼顾到大陆的每一处地点。大概正因为此地没有自己方力量的驻扎，所以类似于这种人才会如此肆无忌惮吧。

“我跟你说话呢，听见没有！”看到奥罗没有理会自己后，青年恼羞成怒地揪住他的衣领大声吼道。奥罗没有进行反抗，只是冷冷地盯着他的眼睛。青年攥紧了拳头，准备向这个看起来老态龙钟的老头施以一顿暴打后再将其身上的钱全部抢过来。可就在这时，他注意到了一直隐藏在奥罗长袍之下的那两柄长剑。

剑柄上分别刻有雄鹰以及狮子花纹的两柄剑。

在那一刹那间，青年只感到脑袋里嗡地炸了一声，身体仿佛坠入万丈冰窟一般。他缓缓放开了奥罗，向后退了两步，浑身因为巨大的恐惧而剧烈地颤抖着。跟在他身后的那几个年轻人用疑惑的眼光望向自己的老大，不明白究竟是什么让他如此失态。而当他们顺着老大的目光望去时，同样也在瞬间陷入了前所未有的恐慌中。

“双、双刀的黄金狮子……”带头的青年惊慌失措地望着站在自己面前的这个老人，几乎不敢相信自己的眼睛。

奥罗拂了一下长袍，再一次将自己的配剑隐藏了起来。而就在这时，一个声音从身后传入了他的耳中。

“阁下，终于找到你了。”奥罗扭头一看，一个四十岁左右，看起来颇为精明能干的中年男子正缓步向这边走来，当来到自己身边时，男子微微欠身行了个礼，低声说道：“神官长大人托我来找您，似乎是有很重要的事情要和您说。”

“我知道了。”奥罗点了点头，“稍等一下，吉斯摩尔。”说完之后，他重新将身体转向那群年轻人，从刚才开始，他们就一步都不敢动，全身如同被绳子绑定般的僵在那儿，只是呆呆地望着自己。

“以后不要再出现在这个地方，也永远不要让我知道你们之后还会做这种事情。”奥罗盯着带头的青年的眼睛，平静地说道。

“是、是！”在听到奥罗的这句话后，青年就如同得到大赦一般长松了一口气，慌忙连声应道，然后扭头带着自己身后的人仓惶逃窜了开去。

“走吧。”看到那群人的身影在街道尽头消失无踪之后，奥罗向站在自己身边的吉斯摩尔点了点头，而后转身径直向着来时的方向走去。

虽然刚才所发生的骚动只是小范围的，但依然有些好事者注意到了事情的全部过程。

“喂喂，你看到了吗？刚才那个人不就是吉斯摩尔队长吗？最近他似乎很出风头啊，好几处的暴动都是被他单枪匹马便镇压下来了，据说他很有可能会成为下一任的团长呢。”

“……我说，你没有注意到吉斯摩尔队长身边的那个人吗……虽然只是一瞬间的事情，我也不怎么确定，但我刚才似乎看到了藏在他长袍之下的那两柄剑的剑柄上分别刻有雄鹰以及狮子的花纹……”

“双刀黄金狮子……奥罗团长？别开玩笑了，封印骑士团团长这种高高在上的大人物怎么可能亲自驾临这种穷乡僻壤！”

“嗯，我也觉得是我看错了……”

两人停止了交谈，不约而同地抬头向刚才那两个男子离开的方向看去。但此刻那两个身影早已消失在了街道的远端，只有风，依然在不紧不慢地吹着。

二

在世界几近崩溃，国家纷纷灭亡之时，令这片大陆不至于陷入万劫不复之地的，是名为封印骑士团的组织。该组织的发起人是与前代女神的哥哥凯姆一同拯救世界的英雄之一，同时也是上任神官长的老人威尔德雷。封印骑士团成立的宗旨是为了守护代替女神成为最终封印的红龙，保护这个世界不至于再度陷入危机中。而与此同时，他们也肩负了重新恢复世界秩序的责任。

在威尔德雷的号召力下，仅用几个月的时间，封印骑士团便迅速发展壮大了起来，并俨然成为了实质性的大陆最高权力机构。而之前一直独自游历各地救助受苦难民众的奥罗也是在这个时间段了解到了封印骑士团的存在，并毅然加入这一组织的。

一年之后，奥罗凭借自己的出色战绩以及在此之前便在连合军中树立起来的威信，令人信服地成为了封印骑士团的团长。

而此刻，这位封印骑士团的团长大人正站在大神殿的神官长房间内，恭敬地向自己前方几步远处坐在桌子后面的那个老人垂下了头。

"我听说您在找我，威尔德雷阁下。"

"没错，奥罗。不过找你的人不是我。"身为封印骑士团，不，应该说是这个世界最高领袖的老人轻轻咳嗽了两声，抬起右手指向从刚才开始便一直站在窗口旁背对着这边的金发少年，"是塞雷想拜托你去做一件事情。"

听到这句话后，奥罗扭头向窗口边望去，而那位少年此时也将身体转了过来。

与威尔德雷一样，被称为塞雷的少年也是拯救世界的英雄之一，被世人尊称为"小小的勇者"。威尔德雷以自己全身的毛发为代价与石化龙签订了契约，塞雷的契约对象则是高雷姆（巨像兵）之王，而其所付出的代价，则是永远停滞的时间。他将一辈子都维持少年的形态，永远都无法再度成长。在那次浩劫之后，失去了所有亲人，无家可归的塞雷应威尔德雷所邀成为了神官，并与老人一同成立了封印骑士团，不过他并不会参与骑士团的任何事务管理，只是终日里待在神官居住区，醉心于阅读图书馆内的大量神话以及历史藏书。

"奥罗先生。"塞雷转过身来走到威尔德雷的身边，怯生生地看着奥罗说道，"我想请您率领一部分人到'被忘却的遗迹'那里去一下。"

"被忘却的遗迹？"奥罗疑惑地问道，他不明白为什么面前的这位少年会突然间要求自己前往几十公里外的那个人烟罕至的古代遗迹，"抱歉，不过请问您希望我去那里做什么呢？"

"我也不知道……"塞雷摇了摇头，"不过，刚才好像有人在我脑海中这样说道……去被忘却的遗迹吧，那个人已经出现在那里了。"

"那个人……"

塞雷直视着奥罗的眼睛，轻声，但是异常坚定地说道："救世主……就在被忘却的遗迹那里。"

塞雷



三

被忘却的遗迹。

已经没有人能说清这个地方究竟是如何得名的了，这个古代遗迹位处于非常偏僻的溪谷之中，附近只有几个仅有几十人的小村子。由于地形险峻的缘故，平日里几乎不会有人踏足此地，正如其名，可以说是一个被世界所遗忘的角落。

而现在，由奥罗所率领的小队已经抵达了此地。搜索迄今为止已持续了半小时左右，但结果却是一无所获。不过，现在奥罗想的却并非什么救世主，而是与吉斯摩尔相关的事情。

当听说奥罗接到神官长的命令要来此地寻找救世主的消息后，吉斯摩尔强烈请求也加入到这次任务中。但由于团内还有其他事务需要他进行处理，因此奥罗拒绝了他，而这似乎让对方感到有些恼火。虽然他当时没有表现出来，不过奥罗能清楚地感觉到吉斯摩尔心中的不快。

军中没有一个人会否认吉斯摩尔的能力，实际上奥罗也认为单凭实力而言，他会是下任骑士团团长的最佳人选。但大概是由于性格使然，吉斯摩尔显得过于急于求成了一些，他极力想要参与重要任务来表现自己，并固执地认定只有力量才是世间的唯一真理。

一直以来，奥罗都在寻找机会希望令这位骑士团内战斗能力仅次于自己的勇士能够静下心来思考一些战斗之外的事情，以培养其成为自己的接班人。不过，似乎迄今为止都没有什么效果。

想到这里，奥罗轻轻叹了口气。他勒了一下缰绳，继续策马缓缓向前走去。而就在这时，正前方突然响起的那声震耳欲聋的巨吼几乎将其耳膜震破。他用全力勒紧缰绳，方才不至于令自己从受惊的马身上摔下来。

"怎么回事！"奥罗厉声向正在前方侦察的士兵问道。但就在下一秒钟，他便从映入自己眼帘的一幕中得到了答案。

出现在半空中的那个庞大的身影几乎令所有人都停止了呼吸，奥罗难以置信地仰望着空中那只不知从何而来的青色巨龙，不明白为何会在这种地方遇到龙族这种极为罕见的生物。

青龙似乎对自己的安宁被打扰感到非常恼火，它在空中挥舞着双翼，不断从鼻子中喷出粗气。即使身处于地面上，奥罗依然能感受到那股扑面而来的热浪。

"全军撤退！"奥罗果断地大声下达了这个命令。他清楚地知道，以己方的力量根本无法与这个世界上最强的种族相对抗，与其战斗的下场只会是全军覆没而已。

不过，青龙似乎并不打算那么轻易就将这群打扰自己的人放走，它怒吼一声，自深蓝的天空之上猛地向这边扑了过来。感受到了死亡气息的战马争先恐后地发出长嘶，纷纷抛下自己的主人向远方狂奔而去。

奥罗咬了咬牙，跳下爱马向青龙即将降下之地飞奔过去，鹰狮双剑紧紧握于手中。虽然明知难逃一死，但他只希望能够尽量延缓青龙的进攻，以令自己的部下可以逃离这里。

可就在青龙离地面只有十几公尺，即将向地面上已吓得脸色惨白的士兵进攻之时，它却好像听到了些什么，忽然将利爪猛缩了回来，硬生生地中止了此次攻击。在空中停留了数秒钟后，青龙好似很不满意地闷哼了一声，扭头向着另一侧飞去，并降落在了离这边大概数百米的一个山洞前。

惊魂未定的士兵们从地上爬起，不知所措地彼此对望了一会儿，当他们觉悟到刚才自己已经在鬼门关上走了一趟的时候，不由得纷纷出了一身冷汗。

虽然不知龙为何放过了自己，但己方侥幸活了下来却是不争的事实。而在事情的发展尚未明朗之前，没有人敢保证青龙会不会再度发动攻击。在脑中快速进行了一番思索后，奥罗疾步走到队伍的最前端，沉声说道："全军分为三个小队，在附近找个有掩护的地方藏起来，注意保持一定的距离。如果我在三十分钟内还没有回来的话，你们就返回大神殿将这里发生的一切报告给神官长大人。"

士兵们面面相觑，隔了几秒钟后，在此次行动中担任奥罗副手，被称为"火焰之贤者"的理查德犹豫了一下，问道："奥罗大人，难道您要只身继续进行行动？"

奥罗点了点头，"神官长大人交给我的使命还未完成，我怎么可能就这么回去。"

在听到这句话后，军中就像炸开了锅一样。

"怎么能这样，我们可不能让团长大人您一个人去冒险！"

"不就是一条龙吗？有什么了不起的！当初听说连帝国军的那帮家伙都曾经差点杀死过一条龙，我们难道还比不上他们？"

"就是，大家一起上吧，有奥罗大人和理查德大人在这里，一定不会有问题的。"

令这七嘴八舌的纷杂声瞬间平息下来的，是奥罗的一声怒吼。

"闭嘴！"

当看到自己的团长发火了之后，所有人都立即闭住了嘴巴，连大气都不敢喘一声。平日里，奥罗在士兵面前没有任何身居高位的架子，为人也是相当随和，因此士兵们才敢在其面前如此随便。而这一次，则是奥罗第一次对他们动怒。

"理查德，这里就交给你了。"奥罗以不容置疑的语气说道，"立即离开这里，没有我的命令谁都不许擅自行动，否则格杀勿论！"

"……是……"在看到友人心意已决时，理查德也只好低头接受了这项命令。

当士兵们在理查德的指挥下分三个方向远去，身影渐渐消失在远方后，奥罗深吸了一口气，将双剑收了起来，毅然转身向青龙所在的山洞前走去。在这形势尚不明朗的情况下，最好还是不要做出任何也许会激怒对方的举动为好。

从刚才开始，青龙就停留在山洞前一动不动，好像在和什么人进行着争论一样。但由于距离太远的缘故，奥罗也看不清与龙对话的另一方究竟是谁。此时青龙已经注意到了这个人类男子的接近，不过它对此似乎毫不关心，只是向这边瞟了一眼，而后又依然故我地继续自己的事情。

而当离山洞只有一两百米左右的距离时，奥罗终于看清楚了那个与青龙交谈的生命。

那是……一个看上去只有两三岁大的小男孩……

本来这一幕就足以令人大吃一惊了，而当听到孩童与青龙交谈时使用的那种语气时，奥罗更是浑身剧烈一震。

虽然自己从未听过，但毫无疑问，那正是传说中自太古时代起便已失传的龙语。按神话典故中的记载，只有最高位的魔法师才能掌握这门语言，并通过它与龙族进行交流，而这个孩童显然并非前者。

青色的巨龙，能使用龙语的婴孩……

"难道说，这个小男孩就是塞雷殿下预言中的"救世主"？"

在那一瞬间，这个念头如闪电般浮现在了奥罗的脑海中。想到这里，他咬了咬牙，加快步伐向前走去，并在离山洞还有十几步远的地方停下了脚步。

而在此时，龙与孩童似乎也已经结束了争论。孩童高兴地抱住青龙的脖子，脸上露出了开心的笑容，而青龙则是长叹了一口气，就仿佛一个对孩子的任性无可奈何的父亲一样。这时奥罗敏锐地注意到，男孩的眼睛与普通人有些不同。淡淡的蓝色，如波纹般的瞳孔，没错，那更像是龙的眼睛。

青龙扭头望向站在那里的奥罗，以人类的语言沉声说道，"叫你的手下都出来吧，你们已经捡回一条命了。"它俯下头去，让孩童骑在自己的脖子上，有些不爽地闷哼了一声，"这小家伙似乎很不希望看到你们被我杀死，算你们今天运气好……算了，现在滚吧，以后别再出现在我面前了。"

奥罗深吸了一口气，抬头望着龙，尽量以平静的语调说道："很抱歉打扰您的休息，但现在我还不能走。您身上的这个孩子也许就是我们领袖口中的救世主，所以我请求您能够同意我带他一同回到骑士团。如果他并非我想要找的人的话，我一定会亲身送他回来，并向您进行请罪的。"

青龙一愣，但好像立刻便明白了奥罗此行的意图，忽然狂笑了起来。十余秒后，笑声突然戛然而止。它将头慢慢凑到离奥罗只有几厘米的地方，以冰冷的声音说道："没错，这个孩子就是你所要找的所谓'救世主'。不过……你又是否能付出将孩子从他的父亲那里夺走的代价呢？"

虽然龙鼻孔内喷出的灼热气息令奥罗几乎喘不过气来，但他却没有后退一步，而是直视着青龙的眼睛镇定地说道："我会成为这个孩子的人类父亲。你能教给他的只有龙族的知识，那样一来这个孩子之后也只会成为人形的龙而已。但我却可以传授给他你所教不了的人类的生存方法，那样一来，他一定会在长大后变成一位足以与龙匹敌的勇敢的骑士。是的，我能够给予的，便是这个孩子的未来，难道这个代价还不够吗？"



雷格纳

听到这句话后，龙歪了歪头，似乎一时不知该如何回答，同时又好像对自己的难于应对感到有些不高兴。

"好吧。"在隔了片刻后，它哼了一声，不情愿地说道，"你可以带走这个孩子，但我也要一起跟去。你做他的人类父亲，但龙的父亲只能由我来做。"

在看到奥罗点头之后，青龙将身体伏了下去，微微摆头，对奥罗作出了一个"上来"的姿势。

奥罗犹豫了一下，"可是……我的同伴还在这……"

"别废话了。"青龙不耐烦地打断了他的话语，"赶快给我滚上来，要不然我们之间的协议就此取消。"

奥罗不敢再多说什么，只好按照龙的意思爬到了它的身上。龙是说到做到的，在面对这种喜怒无常的生物时，最好还是不要忤逆它的意思为好。

"坐稳了，掉下来我可不管。"

当听到青龙的这句话后，奥罗连忙抓住了龙身上的两块鳞片，而就在下一瞬间，青龙已经展翅向着天空飞去。

这可是奥罗从来没有经历过的事情，自上而下吹来的剧烈气流几乎让他睁不开眼睛，他死死地抓住青龙的鳞片，方才不至于从龙身上摔下来。不过，坐在他前方还不到半米的那个孩童则似乎早就习惯了这一切，一边高兴地手舞足蹈着一边大声喊道："雷格纳、雷格纳！"

十几秒钟后，青龙已经飞到了白云之上，而飞行的节奏也渐渐变得平稳了起来，这时奥罗方才有机会令自己的急促的呼吸稍微回复了下来。

他看着自己前方的男孩，微笑着柔声问道，"小朋友，雷格纳是什么意思？"

男孩回过头来，用手指了指自己身下的龙，继续高兴地喊道："雷格纳、雷格纳！"

很明显，这个男孩并不会说人类的语言，但似乎他却能听懂奥罗的话语。在觉察到这一点后，奥罗追问道："雷格纳？是这条龙的名字。"

男孩笑着点了点头。而此时，青龙不满的低哼声传入了奥罗的耳中，仿佛它很不高兴男孩将自己的名字告诉这个人类的男子。

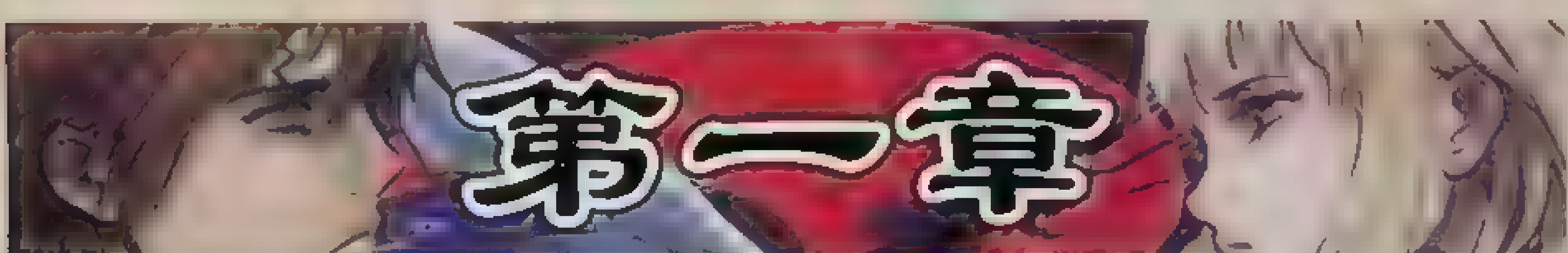
奥罗装作没有听到，继续问道："那么，你叫什么名字？"

男孩斜着头想了一想，然后指着自己喊道："诺威、诺威！"

"诺威……真是个好名字呢。"奥罗又一次露出了笑容。他向自称为诺威的男孩伸出手去，而对方似乎对此心领神会，歪了歪头，也将小手伸了过来。

"那么，诺威，以后就请多关照了哦。"奥罗握着男孩的手上下轻轻摇了两下，微笑着说道。

米德加鲁特历2774年6月6日，被称为双刀黄金狮子的封印骑士团团长奥罗与之后被称为龙眼的救世主的男孩诺威在被忘却的遗迹第一次碰面了。至于这究竟意味着什么，人们却要在十几年之后才会得到答案……



第一章

一

米德加鲁特历2791年2月10日，封印骑士团竞技场。

距离那次人类史上最大的浩劫，已经过去18年的时光了。虽然一个个小国纷纷重建了起来，但封印骑士团此刻的势力已经扩展到了大陆的每一个角落，其作为世界领袖的地位早已不容动摇，而各国之间对此也没有丝毫异议。虽然从封印骑士团成立至今，大陆范围内还没有出现过一次真正意义上的战争，但骑士团却没有一天放松过对于士兵的训练。

上次的战争给世人留下的痛苦实在是太刻骨铭心了，以至于到现如今他们都无法忘记那时在自己身边发生的一幕幕惨剧。而疏于锻炼的连合军惨败给帝国军，并导致女神被杀则被公认为是那起悲剧的最主要诱因之一。因此，即使是在和平年代，封印骑士团依然规定属下的骑士每日必须进行类似于实战演习的对抗。而每三个月一次的"天虎比试"不但是士兵晋升为骑士，成为骑士团正式一员的必要仪式，也是团长以及各个连队长检阅其手下能力的几大试炼之一。

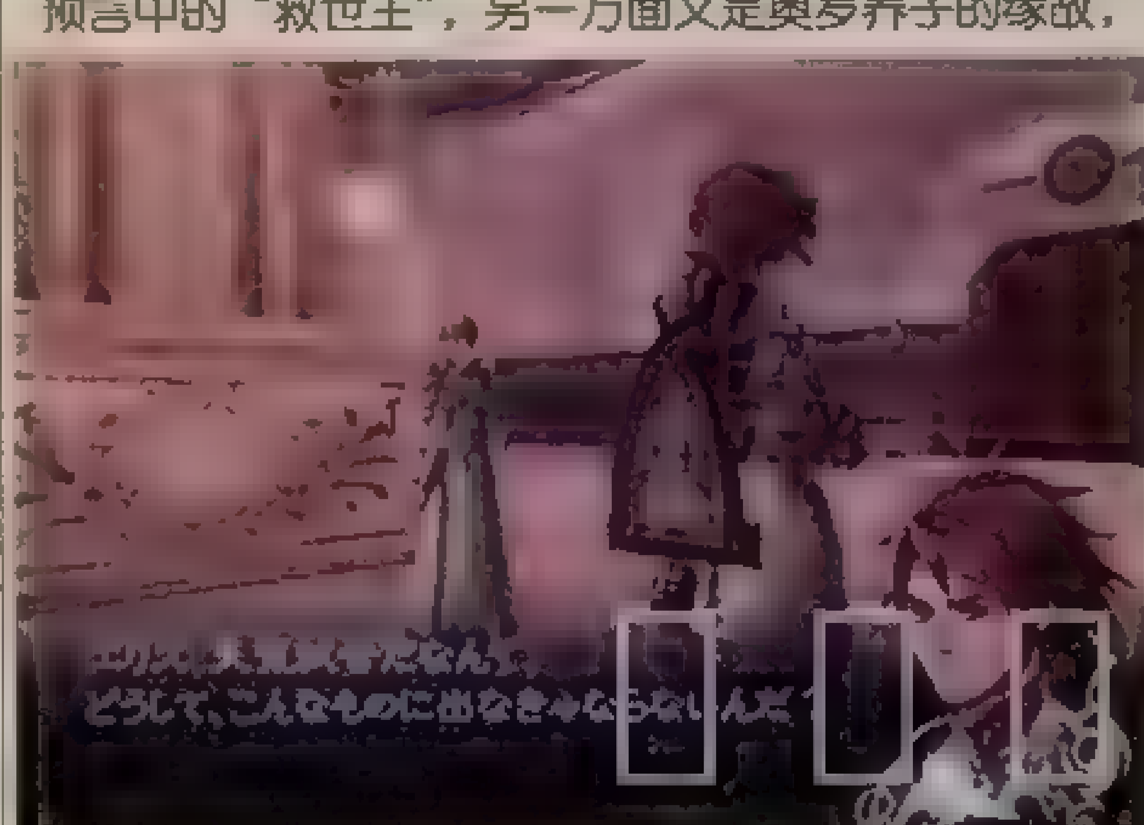
现任封印骑士团团长吉斯摩尔站于竞技场裁判席上，面无表情地注视着正在圆形台上奋力战斗的两个士兵。当觉察到一方已经渐露败相时，他毫不犹豫地发出了中止比赛的命令。

"胜负已分，下一战。"

当兴高采烈和垂头丧气的两人分别离开场地后，一位一头棕发，英气勃发的少年缓步走到了竞技场的正中央，即使相隔甚远，但几乎在场的所有人都能感觉到其瞳孔散发出的与人类截然不同的光芒。

龙眼的救世主——诺威。

从还是婴孩的他来到骑士团开始，也已经过了17年了。在这十几年中，前任团长奥罗一直用心教导他各种各样的战斗技巧以及更为重要的做人的道理，而天资聪颖的他的成长也超出了所有人的想象。不过，并不是所有人都对诺威抱有好感，由于他一方面是塞雷预言中的"救世主"，另一方面又是奥罗养子的缘故，



几位骑士团的高层领袖可以说是不可避免地对其照顾有加。虽然奥罗极力想避免这种差别待遇的出现，但军内私下里却还是充斥着对诺威的不满以及鄙夷之声，而这种情况直到三年前骑士团发生的那次大骚乱所导致的领袖阶层集体替换事件后才略微得以好转。

不过，诺威本人倒是对此不觉得有什么关系，生性随和的他虽然由于上述原因在军内没有什么朋友，但只要有人类的父亲奥罗，龙族的父亲雷格纳，以及与其青梅竹马的好友艾丽丝陪伴在自己身旁，他便已经感到心满意足了。

诺威抬头望向裁判席，目光穿过吉斯摩尔停留在了站在其身后的那位一身戎装的少女身上。当发现少年正在注视自己时，名为艾丽丝的少女露出了笑容，向他作出了一个"加油"的手势。这位出身名门的女孩自从幼时开始便与诺威形影不离，而且更是凭借其在讨伐魔物时立下的战绩先诺威一步成为了准级骑士。艾丽丝对于骑士团有着完全的忠诚及信任，无论上面下达何种指令，她都会坚定不疑地加以执行，而她也因此深受团长吉斯摩尔的信赖。

当发现下一对要交战的属下中竟然有着诺威时，吉斯摩尔显得有些意外。他死死盯着诺威，嘴角忽然露出了一丝有些诡异的笑容。

"哦，下一个竟然是诺威吗……"吉斯摩尔缓步自裁判席处向竞技场这边走了过来，并用眼神示意本来要与诺威交锋的那个士兵退下。"对于有着'救世主'这样高评价的你而言，一般的骑士似乎不足以成为对手吧。"

他将右手按在剑柄上，[illegible]抽了出来，"诺威，神官[illegible]席上看着呢，好好[illegible]一下吧，可不要让他们失望哦。"

吉斯摩尔扭头望向裁判席，“艾丽丝，下来，由你来担任这场比赛的裁判。”

“是！”艾丽丝连忙应道，并从台上来到了竞技场的旁边。

“龙之子啊，就让我来检验一下你这些年来由奥罗和龙族联手指导的成果吧。”

在明白这场战斗已不可避免之时，诺威也不得不将剑抽了出来，在行礼之后作出了应战的姿势，并发出了只有自己才能听见的叹息。如果不是情不得已，他可不想和这位现任的团长，封印骑士团的最强者交手。

艾丽丝用担心的眼神看了诺威一眼，将右手高高举起，然后用力挥下。

“比赛开始！”

吉斯摩尔将剑横陈在胸前，作出了防守的姿势。诺威知道其自恃身份，绝对不会先发动进攻。只好持剑冲了上去。

“砰！”双剑的碰撞在空气中迸发出激烈的火花。虽然吉斯摩尔只是将剑轻轻向上一挡，但却震得诺威的虎口一阵发麻。他向后退了两步，倒抽了一口冷气。虽然早就知道吉斯摩尔的实力，但之前也只是看到他与魔物战斗时的表现而已，直到亲身与其战斗时，诺威才第一次了解到了吉斯摩尔究竟有多么强大。不过，这却反而激起了他的斗志。

看到对方正以挑衅的目光看着自己时，诺威咬了咬牙，握紧了手中的剑，又一次向吉斯摩尔猛攻了过去。

当注意到诺威此时的眼神后，吉斯摩尔的脸色一变，也凝神开始认真对待这场战斗。站在场外的士兵们不约而同地用力揉了揉眼睛，但却发现自己依然无法看清台上两人的动作，只能听到刀剑接连不断的撞击声以及飘忽不定的身影。

艾丽丝难以置信地望着台上的两人，脸上流露出惊喜的神情。由于诺威平日里不喜欢战斗，在之前的几次魔物讨伐行动中表现也一般的缘故，因此即使是与他如此亲密的自己都不敢相信诺威的实力竟然已经达到了这样的层次。毕竟，能与吉斯摩尔相持这么久的人，在封印骑士团内也只有那几位直辖区的连队长而已。

实际上，无论是从力量还是战斗技巧来比较的话，吉斯摩尔都要远胜于诺威。但由于双方一个是刻意保留实力，而另一个则是竭尽全力应战的缘故，因此一时间内双方竟然打得难解难分。

随着时间的流逝，吉斯摩尔的脸色也变得越来越难看。从这个少年的身上，他竟然依稀感觉到了一个再也不希望看到的故人的身影。

“……你又要来再次妨碍我吗，老家伙……”吉斯摩尔禁不住狠狠地咬牙自语道。

“机会！”当觉察到对方不知为何似乎情绪上有所波动时，诺威敏锐地抓住了这稍纵即逝的瞬间，迅速向着对方露出的空档挥出了剑。

吉斯摩尔猛然从回忆中惊醒，他急忙侧身想要闪避，但却已晚了半步。

金属的碰撞声过后，出现在众人眼前的，是诺威的剑已停留在吉斯摩尔团长左肋盔甲处的一幕。

吉斯摩尔惊异地看了看自己的左肋，又艰难地将目光投向了站在自己面前的棕发少年。当明白这场战斗已经结束的那一刹那，巨大的屈辱及挫折感令其浑身微微颤抖了起来。

胜负已分。如果不是比赛的话，诺威的此次攻击已足以令吉斯摩尔身负重伤。艾丽丝张大了嘴巴，几乎不敢相信自己的眼睛，直到诺威也同样以惊讶的表情向自己这边望过来时，她方才回过了神来。

“比赛……”艾丽丝举起右手，正准备宣判比赛结束以及诺威的胜利，但就在下一瞬间，她后面的话语却被自己的惊呼声所代替。

吉斯摩尔怒吼一声，猛然挥剑斩向诺威。完全没有料到到对方竟然还会发动攻击的诺威措手不及，慌忙举剑进行阻挡，但却根本难以招架吉斯摩尔以全力施加的这一记重击。剑哐铛一声掉落于地，而诺威也被从剑上传来的那股强大的冲击力震得后退了几步，失去重心坐在了地上。

已被气昏了头的吉斯摩尔前冲几步，双手持剑，向着倒在地上的诺威猛刺了过去。诺威闭上眼睛，几乎已经接受了死亡的命运。

“团长！”

“住手！”

来自于看台下艾丽丝的惊呼声与来自于裁判席上的那声怒喝在千钧一发之际直刺入吉斯摩尔的耳膜。而当听到后者的声音时，吉斯摩尔在那一瞬间硬生生地强行停止了攻击，剑锋停留在了离诺威的脖颈只有几厘米的位置上，而且还在微微颤动着。

在喘了几口粗气之后，吉斯摩尔的呼吸渐渐平息了下来。他慢慢转过身去望向裁判席，嘴角勉强扯出了一丝僵硬的笑容。

“请不要担心，大人，我只是在和诺威开个玩笑而已。”吉斯摩尔向着不知何时出现在裁判席上的那位金发的小男孩深深行了个礼，尽量以谦卑的语气说道。

虽然吉斯摩尔生性狂妄，但在整个封印骑士团之内，不，可以说是在整块大陆之上，他惟一不敢得罪的便是面前的这位看上去只有八岁左右的小男孩。毕竟，想要保住自己的团长一职的话，他就不能对这位现任的神官长有任何不敬的举动。封印骑士团团长是整个军队的领导人，这一点毋庸置疑，但是，神官长才是骑士团的精神领袖，也是现如今大陆上所有人心中的精神支柱。如果与其为敌的话，那便意味着自己的对手将会是整个世界。

金发的小男孩——神官长塞雷瞪了吉斯摩尔一眼，又将目光转移到了竞技台之上，艾丽丝不知何时已经跑上前将诺威搀扶了起来。当确认那位少年没有受伤时，塞雷方才放下了心来。他皱了皱眉头，扭头对吉斯摩尔说道：“下次不要再开这种危险的玩笑了。”

“是……”吉斯摩尔又一次深深鞠了个躬，将配剑重新插入鞘中，向裁判席的方向走去。

在看到诺威好像还惊魂未定时，艾丽丝急切地问道：“怎么样，有没有受伤？”

诺威摇了摇头，弯下腰去将掉在地上的剑捡了起来。“放心好了，我没事的……”

听到这句话后，艾丽丝又不放心地上下扫视了诺威两眼，然后依依不舍地转身走回了裁判席。马上吉斯摩尔就要进行结束致词了，按照规定，此时担任裁判的她必须要在团长身边。

“好，本次的天览比试到此结束。”吉斯摩尔的声音自裁判席上传来。“非常荣幸神官团的诸位这次也能来此进行监督，在此向各位致以由衷的谢意。”他环视着整个竞技场，沉声说道，“为了守护维持这个世界安定的封印，我们封印骑士团的每一位将士迄今为止一直都在努力磨练着自己的技艺，而我在这里也向各位作出保证，以后我们一定会取得更为辉煌的成就！”

“是！”参加了此次天览比试的士兵们齐声应和着，而站在他们中间的诺威却依然无法将刚才的那一幕在自己心底抹去。

那绝不是开玩笑的眼神。虽然只有零点几秒的时间，但从刚才的吉斯摩尔身上，诺威能清楚地感受到那股几乎将自己视为仇敌一般的杀意。

他抬头望向吉斯摩尔，不过这位封印骑士团的团长似乎已经忘记了刚才发生的一切，只是在慷慨激昂地进行着演讲。而在此时，一个突如其来的意外打断了他的雅兴。

“怎么回事？”吉斯摩尔瞪着单膝跪在自己面前的那个传令兵，不满地问道。

“报告！在明命的直辖区附近出现了大量魔物，正在进行各种破坏活动，具体数量不明！”

吉斯摩尔皱了皱眉头，“派两个小队立即前往明命的直辖区，队长嘛……艾丽丝。”他扭头看了一眼站在自己身后的艾丽丝，“具体选哪些人去就由你来决定吧，尽快前去，记住不要辱没骑士团的名誉以及你的家族之名。”

“明白！”艾丽丝微微颔首，正色应道。

“另外……诺威！”吉斯摩尔用手指了一下还站在竞技台上的青年，沉声喝道，“你作为先头部队率先赶往那里，利用‘那家伙’的威力尽量削弱敌人的兵力！”



“是……”诺威不情愿地低下头，接受了这个任务。

“以上，全体解散！”

随着吉斯摩尔的这声命令，所有人都有秩序地离开了竞技场，而当诺威准备前往天台开始行动时，一个还带着稚气的声音令其停下了脚步。

“辛苦了，诺威。”

“塞雷大人……”诺威犹豫了一下，还是向其欠身行礼进行了回应。

对于这位现任封印骑士团的神官长，诺威虽然对其很尊敬，但却也有着一丝抵触的情绪存在。当初正是塞雷预言诺威便是传说中的所谓“救世主”，因此才会导致如今自己的境况，如果可能的话，他更希望自己能像一个普通人一样生活下去。

“刚才的剑技真是非常精彩，我仿佛看到了奥罗先生当年的雄姿一样呢。”

当听到这句话后，诺威的脸色渐渐变得阴晦了下来，塞雷无心的话语令其再度想起了那段不愿回忆的往事。

三年前，一个神秘的男子只身袭击了封印骑士团大神殿，虽然当时大神殿内有近千名精英骑士守护着，但那个男人强大得就仿佛是被鬼神附体一般。手持长剑，稳步前进，一语不发，如入无人之境，其每踏一步都会伴随着骑士们撕心裂肺的惨叫与哭喊声。一时间内，整个大神殿都被血雨腥风彻底笼罩，据当时仅有的几个幸存者回忆，当那次大屠杀结束时，大神殿的每条过道上堆满了骑士们的尸体，残肢断臂横七竖八地散落在地上，将整个地板都染成了一片血红。

在冲入大神殿最深层的房间后，男子将神官长威尔德雷毫不留情地自腰部斩为两段，之后沿着来时的路稳步离开了大神殿，从此不知所踪。直到现在，封印骑士团依然没有查到这个男子究竟是何方神圣，只知道他的一只眼睛是瞎了的这一点而已。

这是封印骑士团成立以来最为惨痛的一次经历，不仅仅是因为神官长死于非命，而且在团内有着很高评价的明命直辖区连队长也在此次事件中下落不明。更为令人心痛的是，骑士团团长奥罗的名字，也出现在了罹难者的名单中。

在惨剧发生时，诺威正在外面随队一同讨伐魔物。而当他闻讯急忙赶回来时，看到的却是义父冰冷的尸体。他紧紧将奥罗抱在怀中，有生以来第一次痛哭失声。在那之后，诺威正式加入了封印骑士团，目的就是要找到那个单眼男子为父亲报仇，但可惜的是，迄今为止也没有丝毫线索……

当觉察到诺威的表情变化时，塞雷也明白了对方心中此刻正在想些什么。他轻轻叹了一口气，低声说道：“自从威尔德雷先生不幸逝世之后，根据他留下来的遗嘱，我也不得不接受了神官长一职，不过，实际上我只想读那些书而已……在那次事件中，奥罗先生和许多人都死了，不过身为骑士团的你当时不在大神殿内，这真是不幸中的万幸……”

“别说了！”诺威毫不犹豫地打断了塞雷的话，

“父亲只是把我当成‘儿子’来养育的，一个普通的……人类的孩子。我可不是什么救世主！”

看到诺威激动的样子后，塞雷凝视着他的眼睛，平静地说道：“不管你是不是救世主都没有关系，我不希望看到的是奥罗先生就这样白白牺牲。我知道你一直在寻找那个凶手，但是，在平日的行动中，你不觉得自己表现得略微失色了一点吗？如果你能每次都拿出先前那次战斗所显露出来的实力的话，那情况将会截然不同。”

“做些什么事情吧，诺威。”在抛下这句话后，塞雷转身离开了这里。

诺威狠狠敲了一下墙壁，沿楼梯向着天台的方向猛冲了过去。现在的他已经憋了一肚子火，只希望能尽快来发泄一下。当来到天台之上时，诺威疾奔到护栏旁，然后毫不犹豫地从高达数十米的天台上跳了下去。

“雷格纳！”

伴随着这声大喊，一个巨大的身影出现在了云层之上，以迅雷不及掩耳之势直降而下将诺威接在了自己背上。然后又再度飞升至广阔的蓝天之中。

诺威骑在青龙之上，闭眼向两侧伸直了双臂，尽情地感受着扑面而来的空之气息。

此刻，由艾丽丝率领的两个小队也刚刚策马走出骑士团本部的大门，当注意到掠过地面的的那个巨大的影子时，骑在马上的艾丽丝仰头望向那只正向着远



方飞去的青龙以及已经看不清楚身影的诺威，脸上露出了会心的微笑。

二

“怎么了，小家伙，似乎心情不太好啊。”

在飞行了一段时间发现诺威一反常态地没有说一句话时，青龙雷格纳用它那沙哑的声音问道。

“没什么。”诺威摇了摇头，“过一会儿应该就好了。”

雷格纳发出了低沉的笑声，“小家伙，守护你就是我的任务，只要是与我在一起，你的步伐就不会停下来的。”顿了一下后，它停止了笑声，就如同一个慈爱的父亲般向有些失落的少年低声安慰道：“诺威，你是与众不同的，所以，也稍微拿出些自信来吧。”

当听到这句话后，诺威只感到一阵暖流涌上了心头，他闭上眼睛，深吸了一口气，嘴角露出了一丝淡淡的笑容。

“……好了，去吧，雷格纳！”

神水、气炎、宝光、明命。

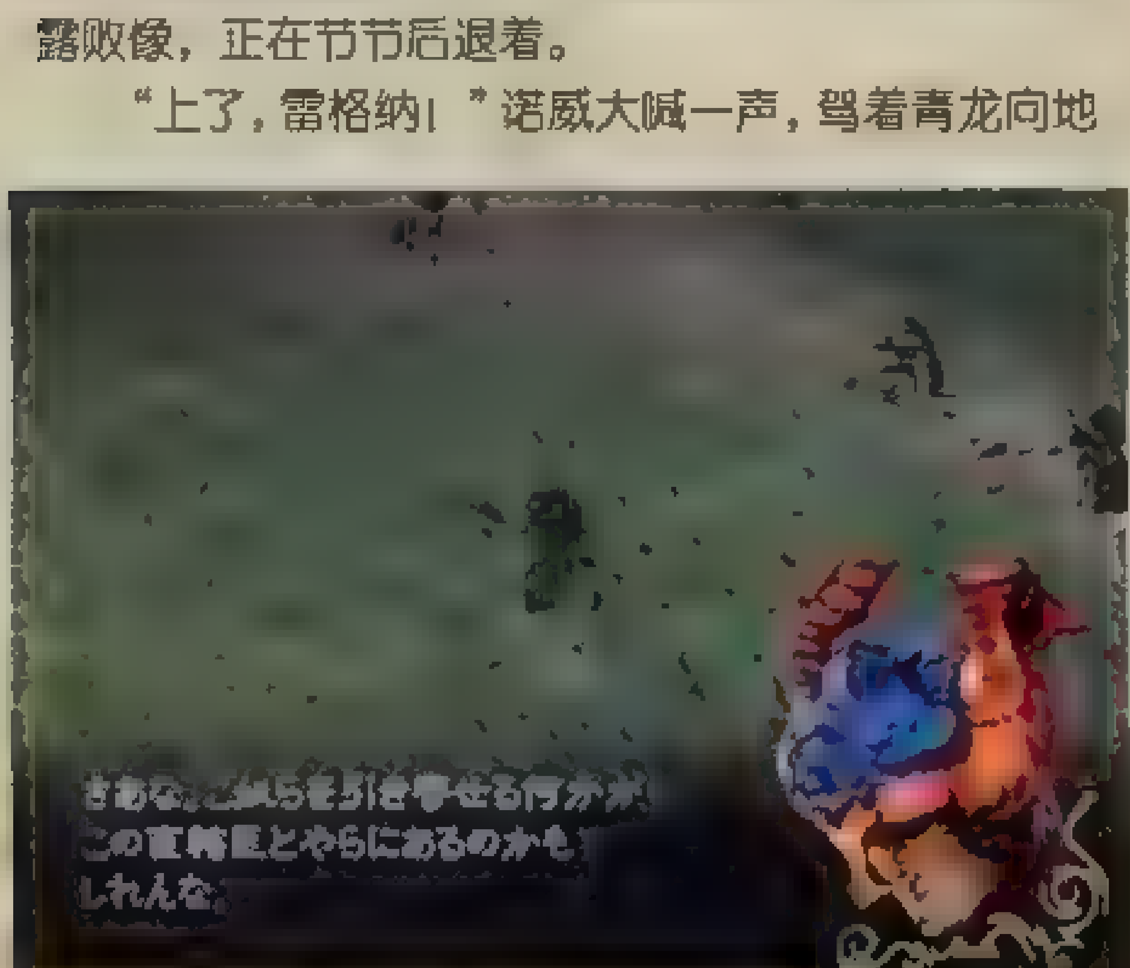
这便是现如今封印骑士团所要守护的四大封印地点。四年前，前任神官长威尔德雷为了减轻代替女神成为世界最终封印的红龙的痛苦，因此特意将加于其身上的封印的一部分转移到了这四个地方，并将封印所在地都设为了直辖区，由身为契约者的几位连队长直接守护在那里。而这四地也是大陆上仅有的几处直接归封印骑士团管理的区域。

在三年前的那次悲剧中，明命直辖区的连队长失去了音讯，至今生死不明。因此现如今这个直辖区一直处于没有连队长守护的状态，也是四大封印地点中防守最薄弱的一环，虽然说迄今为止并没有人刻意对封印地展开过攻击，但由于明命的直辖区本来便是魔物经常出没的区域，因此经常会出现大批魔物向守护部队发动袭击的情况。

明命的直辖区与封印骑士团本部间的距离并不算太远，因此诺威与雷格纳很快便抵达了直辖区正门前的平原上。而这，也是诺威第一次亲身来到直辖区。

果不其然，在高空之上，诺威能清楚地看到几乎充斥在整个平原上的哥布林、食人魔等亚人种魔物，而直辖区的守护部队正在与它们展开激烈的交锋，但由于魔物的数量实在是太多的缘故，守护部队已经渐露败像，正在节节后退着。

“上了，雷格纳！”诺威大喊一声，驾着青龙向地面俯冲了过去。



雷纳格用力挥动着双翼，不住地以口中的烈火向地上的魔物发动着攻击。不过诺威却并没有对同样处于火焰波及范围内的己方士兵有所担心，因为龙族的血之记忆能令雷格纳清楚地了解这个世界上每种生物的构造，并根据情况发动不同的攻击，现如今它喷出的火焰只能对亚人族造成伤害，而人类即使被笼罩在熊熊烈火之下依然会毫发无伤。

在雷格纳的强大攻势面前，无力反击的魔物们只能鬼哭狼嚎着抱头鼠窜。矮小的哥布林纷纷在火焰之下化为灰烬，至于身材庞大的食人魔的下场则更为悲惨，因为它们要直接面对雷格纳尖爪利牙的蹂躏。

而在此时，由艾丽丝率领的部队也已赶到了战斗地点。看到援军已至，诺威也从雷格纳身上跳了下来，加入到了对魔物残军的扫荡行动中。不久之后，当最后一只哥布林被艾丽丝用枪尖高高挑起时，平原上已经看不到任何魔物踪影了。而这次遭遇战在诺威参入战斗后，仅仅用了不到半小时的时间便取得了胜利。

“那就是传说中的龙之子吗？”

“好可怕的力量……”

第一次亲自见到雷格纳力量的守护部队士兵们纷纷将目光投向站在他们不远处的少年及青龙，但他们眼神中流露出来的却并非感谢的含义，而是恐慌与畏惧。不过，诺威对此倒是不觉得有什么大不了的，在这十几年中，他早已经习惯了这种目光。

“干得漂亮，诺威。”

诺维扭头望去，艾丽丝正缓步走向自己，脸上漾起了一丝笑意。

“外面的战斗已经结束了，不过你我最好还是去封印地内部看一下，如果有残余的魔物闯入那就不妙了。”

听到艾丽丝的话后，诺威点了点头。两人分开聚集在四周，但刻意与诺威保持一定距离的士兵们，向着封印所在地的正门处走去。

封印据点建造在一个山洞之中，当进入据点之后，诺威就感到自己仿佛来到了地下监牢中一般。在昏暗的灯光下，过道两旁的房间中都挤满了衣衫褴褛的男女，而将他们与外界隔开的铁栅则清楚地表明这群人是被囚禁在这里的，而且似乎已经有一段时间了。

“这群人是……”诺威疑惑地问道。

还没等艾丽丝回答，一个身处于诺威左侧牢房中的老人便冲了上来，抓住铁栏拼命地向这个看起来像是生面孔的少年苦苦哀求道：“求求你了，救救我们，放我们出去吧！”

“闭嘴！”艾丽丝怒叱道，她走上前一步，将手按在腰间的枪柄上，做势便要对老人展开攻击。

看到对方态度如此强硬，老人慌忙向后退了几步，身体倚在了背后的墙壁上。

“什么封印骑士团！都是一群杀人犯！”老人狂怒地吼道，同时由于激动而剧烈地咳嗽着，“死吧！全都给我去死吧！”

艾丽丝鄙夷地看了他一眼，不准备再理会这个可怜的老人，将身体转向了诺威。

“诺威，你不用理会这些家伙的胡言乱语。”艾丽丝说道，“被关在这里的，都是18年前几乎令世界毁于一旦的原帝国军士兵。而这，也是骑士团赐给他们赎罪的机会。”

“可我从来都没听过有人在这里，这究竟是怎么回事！”

艾丽丝犹豫了一下，此刻诺威所问的事情已经超过了以他的职位所应该了解到的范畴。如果是普通骑士的话，她大可以用斥责来打消对方想要清楚真相的念头，可是，现在发问的却是自己青梅竹马的好友，而且……

在略微思索了一下后，艾丽丝最终还是决定将事情的真相告诉诺威。

“……在各个直辖区的内部，都供着一个可以封住该地毒性的圣物，也就是封印之键。而明命直辖区的圣物，则是被称为‘圣花’的美丽花丛。”

“那个圣物与关在这里的那些人有什么关系？”

“实际上……”艾丽丝继续说道，“圣花虽然美丽，但却需要通过吸收生命之火才能得以绽放，并以其芳香镇住地下的毒性，守护此地的和平与清净。”

“生命之火……需要吸食人命才能绽放的花朵……”当听到这一切后，诺威几乎不敢相信自己的耳朵，“你是说，那些人是你们选择的祭品吗？就如同猪狗那样！？”

“诺威，你说得太过分了！”艾丽丝恼火地喊道，“他们都是被选中的‘殉教者’。”

“哪是什么殉教者！”诺威大声吼道。他指着被关在牢房中的那些人，瞪着艾丽丝喊道“你难道看不见他们那恐惧的样子吗？他们根本就不想死！封印骑士团难道是凭借牺牲弱者来保住自己的组织吗！”

“注意你的言辞，诺威！”艾丽丝将枪尖重重地向地面一击，愤怒地道，“如果你再敢侮辱骑士团一句，那我就将亲手将你处以极刑！我决不是在开玩笑！”

诺威呆呆地看着愤怒的艾丽丝，就在几秒钟前，两人还是如此地亲密无间，而现在他却感到两人间的距离竟然是如此遥远。他甚至都不敢确定站在自己面前的，是否还是那个与自己一同长大的女孩……



艾丽丝

三

在返回大神殿的路上，两人一句话都没有说。当看到诺威闷闷不乐的样子时，艾丽丝本想找些什么话来消除两人间这种异样的气氛，但却怎么也想不到好的话题，只能这样慢慢地向前走着。

不过当两人返回大神殿，来到大广间向吉斯摩尔汇报战况时，迎来的却是这位骑士团团长的一声怒喝。

“太慢了！你们的脚难道是装饰用的吗？”

“非常抱歉，吉斯摩尔大人。”艾丽丝急忙行礼道。

“算了。”吉斯摩尔轻哼了一声，继续说道，“刚才刚传来消息，在气炎的直辖区那里似乎有些异常，不过具体情况还不得而知。艾丽丝，你立即和赞波连队长一起去那里看一下到底是怎么回事，诺威也是如此。”

忽然，一个男子忿忿的声音从吉斯摩尔的身后传了出来。

“啊啊！我才刚从那里过来看天览比试，这么快又要我回那个鬼地方去吗？我不要！”

这时诺威才注意到，大广间内除了自己、艾丽丝以及吉斯摩尔外，还有着另外三个人的存在。

一位是浑身都被铠甲包裹着，发扃皆为红色的矮胖男子；一位是身着紫色的紧身衣，脸色阴郁，就仿佛重度吸毒者一般的妇人；而另一位，则是有着一头金色长发的俊美青年。

他们站在吉斯摩尔的身后，从衣服上的花纹来看应该是级别相当高的人物。如果自己没有记错的话，好像不久之前的天览比试中，他们也在裁判席上出现过。而刚才说话的，正是如今正在原地发牢骚似的跺着脚的红发矮子。

“那些人……就是守护各个直辖区的连队长？”诺威惊讶地扭头向艾丽丝问道。

当看到诺威终于肯与自己说话了的时候，艾丽丝的脸上终于露出了一丝笑容。“没错。”她点了点头，低声说道，“那个人是气炎的守护者赞波阁下。”

赞波将身体转向金发青年，又像是发脾气又像是求助似的嚷道：“喂喂，雅汉，你帮我说说话吧。我不想去不行么？”

“赞波阁下……”青年低头望着比自己矮了半截的赞波，微笑着说道，“听话吧，这可是团长下达的命令啊。”

“他是宝光的守护者，雅汉阁下。”艾丽丝继续小声向诺威进行着说明，“而站在他旁边的那个女子，则是神水的守护者，翰琪阁下。”

“嘿嘿，雅汉阁下，要不要和我在一起呢？啊啊，不行，完全不行，像我这样的人是根本不可能的吧。”当听到雅汉对赞波的回答时，被称为翰琪的女子阴阳怪气地说道，既像是对雅汉说话，又像是在自言自语。虽然她的脸上挂着笑容，但不知怎么回事，给人的感觉却比哭还要难看。

“都说够了没有！”吉斯摩尔怒喝道。当看到团长发火了之后，其他几个人一句话都不敢说了，“在守护者离开直辖区前往参加天览比试的这段期间，各个直辖区都出现了多起袭击事件，如果只是偶然的话还好，但如果是有些人在暗地中捣鬼的话，那我们就无法像现在这样掉以轻心了！”

“我知道了我知道了！”看到无法令吉斯摩尔改变主意，赞波无可奈何地喊道，“只要将那些家伙都赶出去就可以了是吧。”

在吉斯摩尔的命令下，艾丽丝与赞波骑马从陆路前进，而诺威则在空中担任监视前方情况的工作。

“喂喂，别磨磨蹭蹭的！快点赶路把那些事情解决掉，我的肚子都饿了！”

即使是在十几米高空的龙背上，诺威依然能清楚地听见地面上赞波对艾丽丝的训斥。他有一瞬间真想冲下来将这个矮胖子痛打一顿，但最后还是硬生生地忍住了这口气。

雷格纳注意到了骑在自己身上的少年的情绪波动，嗤之以鼻地说道，“干嘛总是要跟在那个小女孩后面亦步亦趋，真是没用。我说你也该有些自己的意识和判断好不好？”

“从小时候起艾丽丝的实战经验就远胜于我，听她的话又有哪里不对了。”诺威不服气地反驳道。

雷格纳不屑地哼了一声，但也没有继续说下去。

几个小时后，诺威终于抵达了气炎的直辖区，但令其稍感意外的是，这一带的空中不知为何被一片不知从何而来的浓雾所团团笼罩着，这也给雷格纳在方位辨识上带来了一定的麻烦。因此虽然诺威是从空中行进，但反而却比有着对这里极为熟悉的赞波带路的艾丽丝晚了一步。不过令诺威不解的是，出现在直辖区入口处的只有艾丽丝一个人，赞波则不知道去哪里了。

“赞波阁下已经先行前往封印地点了。”艾丽丝解答了诺威心头的疑问，“我们也快点去吧，诺威。”

在继续前进了一段路程后，两人来到了封印地点的正门外，而赞波则正在那里生着闷气。

“喂，你们也太慢了吧！”一看到艾丽丝和诺威的身影，赞波马上便恼火地冲了过来，“你知不知道现在我赞波大人非常生气？”

“我对此深表歉意。”艾丽丝恭敬地说道，“但是，这雾实在是太大了，因此我们才会在路上耽搁这么长时间。”

“哼，算了！这些雾确实是有些危险，不过我也必须要确认一下里面的封印之键是否出了什么问题……”赞波不耐烦地挥了一下手，然后示意手下将几个衣衫褴褛，好像囚犯一般的人带了上来。

“喂，你们几个。”他用手指了一下正门入口，“进去之后一直向前走，给我看看圣物那边是不是出什么事了，然后回来向我报告。”

“不、不要！”当听到这句话后，那些人的表情忽然变得惊恐万状，“你要我们在那种雾中行走吗？”

看到那些人的反应后，诺威一下子便明白了过来。从刚才开始他便感觉到，这弥漫在整个山谷之间的浓雾中有着些许毒性的存在。即使是对于经过专门锻炼的骑士团成员来说，在这种地方待久了也会出现各种各样的问题，更不要说是这些已被关押了许久，毫无抵抗力可言的犯人了。而且从正门处传出的雾气来看，封印地里面的毒性还要远远超过外面。

“赞波连队长，请您收回这项命令！”诺威忍不住叫道，“他们进去里面实在是太危险了！”

“危险？”赞波伸出舌头舔了舔自己的上下嘴唇，露出了一丝奸笑，“这帮家伙都是帝国军的余党。而现在充斥在这里的毒气，也是因为这些家伙所挑起的战争才会出现的。我让他们亲自弥补自己所犯下的罪行，他们不是反而应该感谢我吗？”

“不要总是提帝国军的叛乱！那些事不是早就已经过去了吗？”

“你太狂妄了！”看到眼前的少年竟然敢反抗自己，赞波忍不住暴跳如雷，“我讨厌你！给我闭嘴！这里的一切由我说了算！”他侧过脸去，向自己的手下大声喊道，“把这些家伙快给我押过去，如果他们敢不进去的话就全部杀掉！”

可就在此时，一个女子的声音幽幽地传入了众人的耳中。

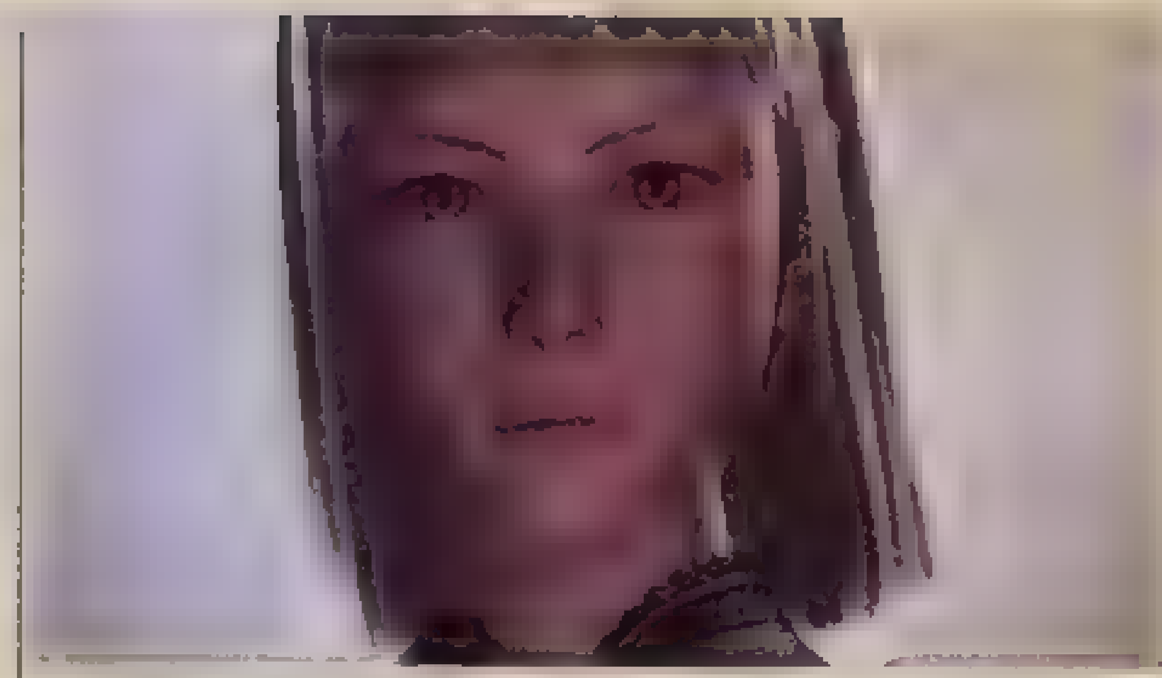
“请等一下。”

在众人惊异的目光中，一位金发女子从那些帝国军俘虏身后走出，缓步来到了诺威等人的面前。

“玛娜大人，是玛娜大人……”俘虏们看到女子时，竟然激动地有些口齿不清了，仿佛这个女子就如同他们心目中的圣女一般。

而从目光接触到女子的那一瞬间，诺威的呼吸就几乎完全停滞了。他张大了嘴巴，惊讶地看着女子的面庞，完全说不出一句话来。

如同金色瀑布一般披散而下的齐肩短发，宛如天



工造物一般完美无缺的五官。在那红色的双眸所映射出的异色美丽下，被称为玛娜的女子浑身上下都散发出一种摄人心魄、令人无法抗拒的魅力。

对于从小在骑士团长大的诺威来说，他从来没有见到过如此迷人的女孩，因此一时之间完全被那美丽的外貌吸引住了。此时艾丽丝也发觉了诺威的异常，她用右肩碰了一下诺威，不满地轻轻咳嗽了一声，这才令诺威从梦境中苏醒了过来。

被称为玛娜的女子自然不会知道，自己的出现竟然在少年心底掀起了如此之大的波澜。她将身体转向赞波，平静地说道：“我对魔法略微有一点心得。如果我代替他们去那里面的话，那你就不会有任何怨言了吧。”

当听到玛娜的这句话后，帝国军俘虏们连忙急声说道：“怎么能这样，如果玛娜大人去的话，那我们也要一起去！”

“那个女的……究竟是什么人？”看到俘虏们的反应时，艾丽丝疑惑地自语道。

“嘿嘿。还真是多亏了你们这些殉教者啊，省了我不少工夫，嘿嘿嘿嘿。”赞波兴奋地又舔了舔嘴唇，奸笑着说道。

“殉教者？不是活生生的祭品吗？”诺威鄙夷地盯着赞波说道。

“诺威！在连队长面前注意一下自己的言辞！”艾丽丝厉声喝道。

在得到赞波的许可后，玛娜轻轻点了点头，然后转身向着封印地点的正门处走去。诺威本想上前阻止，但却被艾丽丝给挡了下来。看到少女那严厉的目光后，他也只好眼睁睁地看着玛娜与俘虏们在自己视线中消失。



一转眼，两个小时已经过去了，但自刚才开始，从封印地点内便没有传来一点动静。

“到底在搞些什么！”

赞波有些坐不住了。可当他刚想叫人再派一些俘虏进去的时候，忽然间，自地面上传来了剧烈的震动，好几秒钟后方才平静了下来。而就在此时，一直以来都笼罩在山谷间的浓雾竟然渐渐消散无踪了。

“怎么回事？”艾丽丝困惑地望着天空，“为什么雾突然间散了？”

赞波张大了嘴巴，惊恐地四处张望着，“那个女人……那个

女人究竟干了些什么？”在此地的所有人中，只有身为气炎守护者的他才明白这雾究竟意味着什么。

“你们两个！和我一起去里面！”赞波忽然暴躁地喊道，然后头也不回便冲进了封印地点门内。而当诺威和艾丽丝也进入之时，却发现赞波的身影早就已经消失无踪了。

“前进吧。”艾丽丝说道，“连队长一个人在前面也没有任何问题。”

“是吗？我可不太相信他？”联想到赞波之前的表现，诺威忍不住说道。

“确实……以前的赞波阁下只是个软弱的士兵，除了只知道日夜没完没了地吃之外，毫无任何可以让人记住他的特点。”

“我不明白……为什么这种人也能当上连队长？”

“因为他现在是有着强大力量的契约者。”艾丽丝扭头望向诺威，说道。

“就因为这个？难道说连队长的人选完全不需要考虑品格和人望吗？”诺威不解地问道。

艾丽斯摇了摇头，“不需要，现在的骑士团完全贯彻的是实力至上主义，自从吉斯摩尔大人接任为团长之时便是如此了。”

“ ..”

“快走吧。”艾丽丝催促道，“我们这次的任务是辅佐赞波阁下，其他没用的事情就不要多想了。”

气炎的直辖区，炎之圣坛。

与明命直辖区的圣花一样，位处于炎之圣坛的圣火台则是此处的封印之键。在平日里，这里是绝对不允许任何人踏足一步的禁区，但来到此地的诺威和艾丽丝却惊讶地发现，那个名为玛娜的女子已立足于圣火台的正前方，正与赞波进行着激烈的交锋。而更令艾丽丝大吃一惊的是，玛娜竟然似乎已经逐渐控制了情势的主动。

“可恶！”赞波一边苦苦招架一边恼怒地喊道，“不许再前进一步，你知不知道动那个东西究竟会招致什么下场？”

玛娜以法杖将赞波的巨斧弹开，冷冷说道：“像这种给无数人带来不幸的所谓‘圣物’，还是将其破坏掉比较好。”

“你白痴啊！”赞波咆哮道，“破坏直辖区的封印之键会令毒性流出到世界的每一个角落，那样所有人都会死的！蠢货蠢货！”

“守护着这个世界的，是封印，也是人心，但决不是以大义之名而为自己谋利的机构。”

“住嘴！”赞波挥斧向玛娜砍去，但又被女子轻轻将攻击化解。

“赞波阁下！”艾丽丝喊了一声，急忙冲上前想帮助气炎的守护者，但却被刚才随玛娜一同进来的帝国军俘虏堵出了去路。虽然饱受折磨的他们已经连站都站不太稳了，但依然抄起从封印地中找到的铁棍及石块，毫不畏惧地面对两位封印骑士团的骑士。

“保护玛娜大人！”

“我们也要与玛娜大人并肩作战！”

“等一下！”诺威急忙想辩解道，“我们并不想··”

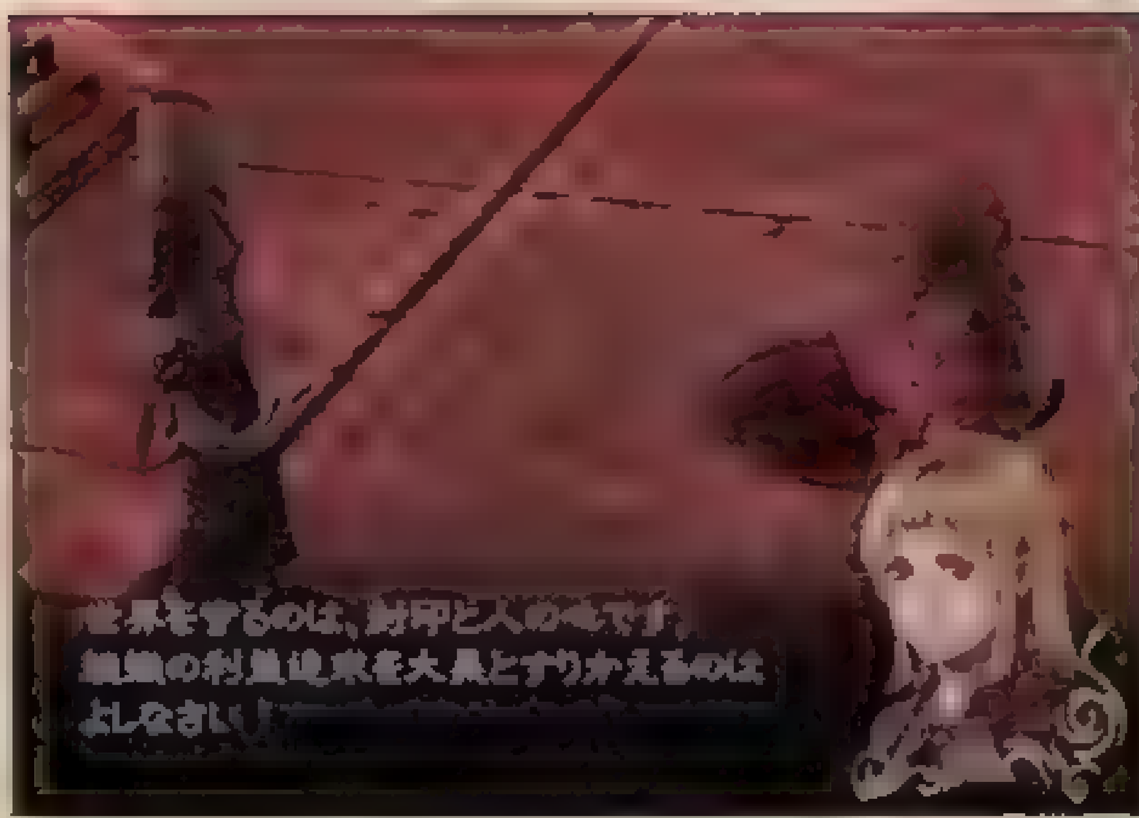
“诺威！与这些家伙根本就没什么好说的！”艾丽丝毫不客气地打断了他的话语，“他们已经不是殉教者了，而是敢于反抗封印骑士团的逆贼！”

话音未落，艾丽丝便持枪冲了上去，并与俘虏们拚杀在了一起。

而在圣火台的前方，玛娜与赞波之间的战斗也已经到了最后的阶段。

当最初将斧斩向玛娜时，赞波本以为马上就可以将这个看起来弱不禁风的女子斩杀。但随着时间的慢慢流逝，现如今他每与玛娜拚杀一个回合，内心的恐惧感便会越来越强烈。

这个女人……仿佛能看透自己的内心一样。从小时候自己因为身材矮小被同龄人欺负的经历，到那次



由于某个意外而与火之魔神伊弗利特签订契约的那一幕，再到现如今自己签订契约后所付出的代价……有很多事情由于年代久远，连自己都已经忘在了脑后，但这个女人却好像曾亲眼目睹过所有的事情一般。

“可恶，肚子又饿了。”在这个时候，赞波忍不住低声骂了一句。

“好可怜呢，没有味觉的人竟然也会觉得饿。”玛娜一边优雅地发动着攻击，一边又一次以言语嘲讽着赞波，“从与伊弗利特签订契约的那一刻开始，你不就已经无法了解味道究竟是什么感觉了吗？”

“不许说了！”玛娜的话就如同利箭一般刺入了赞波内心最脆弱的一面，他踉跄着倒退了两步，脸上出现了一种诡异的笑，但说出来的话语却如同在哭叫一般，“我、我很强的！就是因为以那个东西为代价我才变得这么强！你看，你看看我这强壮的身体，不要同情我！我不需要！不需要不需要不需要！”

“还真是可怜啊。”玛娜的嘴角露出了一丝冷笑，“想象一下吧，那些鲜美的水果、醇香的美酒，极品的肉……这些可都是你以前最喜欢吃的东西啊。”

“闭嘴！不许在我面前提到任何食物！”赞波惊恐地连退了几步，撞到了背后的墙壁上。他死死地盯着站在自己面前的这个女子，在那一瞬间，他几乎感觉到对方是恶魔的化身，而那正冷冷看着自己的红色双眸更是让他感到前所未有的恐惧。

“不要，不要再说吃的了，我讨厌你！讨厌你！”赞波几近精神崩溃，只手掩住脸大声喊道。

看到对方已经完全丧失了战斗的意志，玛娜冷笑了一声，口中开始低声吟唱起了魔法。

“以汝之名，降临吾身。将地狱之怨恨，化为红莲之怒··· …”

当听到玛娜的声音时，赞波突然清醒了过来，并明白了女子吟唱魔法的用意。

“不要啊！”赞波猛冲上前，并以斧头向正处于吟唱过程中，全身上下毫无防备的玛娜砍去。不过，那却已经晚了一步，就在其斩中玛娜右肩的那一刹那，女子已经结束了魔法的吟唱。

“去吧，愤怒之精灵，以你们的怒火将面前的一切都毁灭殆尽吧。”

随着玛娜的这声大喊，耀眼的巨大光球忽然间自空而现，并在下一瞬间将圣火台夷为平地。

赞波呆呆地看着已成为一片废墟的圣火台，巨斧自手中哐铛一声掉落于地。

“混帐……那个女人，那个女人……”他跪在地上向圣火台爬去，鲜血忽然间自其七窍同时流出，“封印之键没了……那我、那我……”

当爬到原来圣火台所在的位置时，赞波终于倒在地上停止了一切行动。忽然间，蓝色的火焰自其体内涌出，并在转瞬之间将赞波燃为了一捧白灰。

看到此地的封印之键已经被解开之后，玛娜的脸上露出了欣慰的笑容，“火……终于熄灭了，这样一来，各位也可以……自由了……”此时，刚才利斧砍中时的巨痛以及发动魔法所带来的精神消耗同时向其袭来，精疲力尽的她无力地倒在地上，昏迷了过去。

“赞波阁下！”艾丽丝在刚刚结束了与原帝国军俘虏的战斗后冲上前来，但却已经无力挽回发生的这一切。

诺威望着圣火台上的那堆死灰，惊讶地问道，“赞波连队长自燃了……这究竟是怎么回事？”

“当直辖区的封印之键被破坏时，守护该地的连队长也会同时失去性命……”艾丽丝低声说道，“而封印骑士团，也将永远失去这一直辖区的控制……”她猛然转身，愤怒地望向了倒在地上的玛娜，“可恶！这个女人竟然敢谋反封印骑士团，并令世界陷入危机之中，真是罪该万死的罪人！诺威，你帮我一同把她带到牢房里去，等待吉斯摩尔团长的亲自处理。”

“啊……好。”诺威上前去将玛娜抱了起来，转身向着门外的方向走去。

走在过道中，他情不自禁地低头望向玛娜。女子依然没有恢复清醒，紧闭双眼一动不动，这是诺威第一次如此近距离地面对玛娜，而那美丽的面庞更是令他有些喘不过气来。

虽然说就在不久之前，这个女子刚刚破坏了封印之键，并导致气炎之守护者的毙命，但诺威此刻的心底却对玛娜没有一丝一毫的敌意。取而代之的，则是深深的疑惑及好奇。

“玛娜……这个女子……究竟是什么人？”

(to be continued)



杀手7	Capcom	A·AVG
PS2 Killer7	2005年6月9日	日版
无对应周边	推荐玩家年龄	18岁以上

杀手7	Capcom	A·AVG
NGC Killer7	2005年6月9日	日版
无对应周边	推荐玩家年龄	18岁以上

killer7



文 风间仁 编 阿修罗

我的主人，这很危险！这篇攻略非常非常危险！

它很有趣！这个游戏非常有趣！游戏的风格非常特别，玩法也很独特！但是它的读盘很恐怖！超多的读盘次数和超长的读盘时间都很恐怖！不过游戏的地图很有用！你只要时刻注意地图上的提示游戏就会变得很容易！

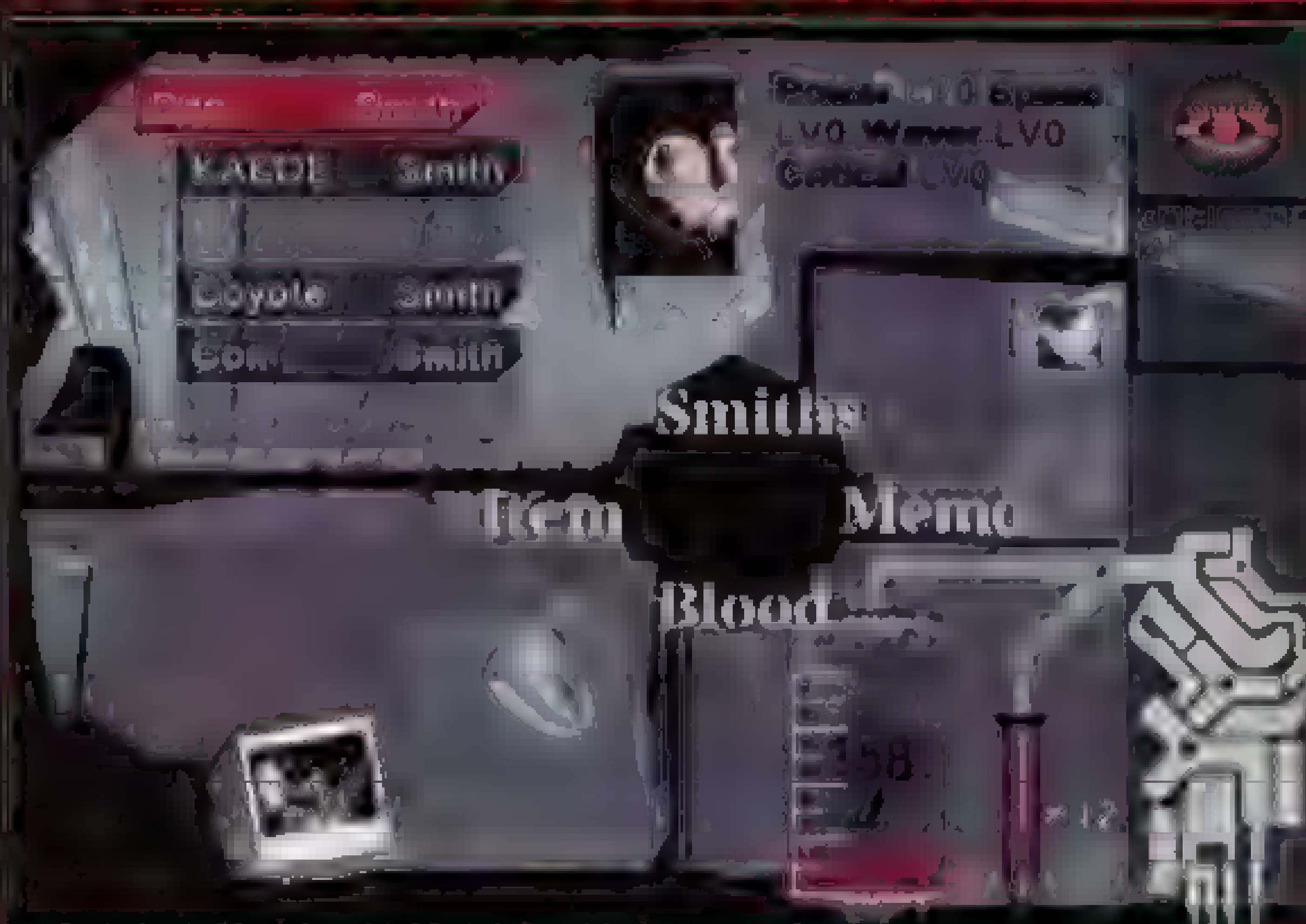
我所知的就只有这么多了！以哈曼之名，祝你一路顺风！

注：操作一览中按键配置部分「/」前为PS2版按键「/」后为NGC版。

操作一览

	移动模式中	攻击模式中
×/B	转身 行走中为快速转身	锁定最近的目标
○/A	前进(决定)	攻击
□/Y	特殊技能	特殊攻击
△/X	地图	反击
L1/L	—	扫描敌人弱点
R1/R	进入攻击模式	—
L2/—	—	—
R2/Z	变换视点	—
Select/—	—	—
Start	菜单	—
左摇杆	路标的选择	控制准星
右/C摇杆	装弹	装弹
十字键	—	切换不同目标

在游戏中按Start键可调出菜单，菜单分为4部分。



Smiths(人格)

在人格选项中可以自由地切换除GARCIAN SMITH外的同伴，GARCIAN SMITH需要通过Harman's room的电视切换。而处于睡眠状态的同伴也必须在电视中唤醒后才可以进行切换，唤醒他们的条件是杀死一定数量的敌人。

Item(道具)

在道具选项中可以进行各属性戒指的装备以及察看相片等。

Blood(血液)

在血液选项中可使用秒杀敌人后获得的血液为杀手们恢复体力。杀手们的体力多少可通过菜单画面右上方(移动模式中为画面的左上方)的"眼睛"图案来分辨，由眼睛全睁开至闭合表示体力全满至体力为零，每消耗一试管血液可以为角色提升一个阶段的体力。

Memo(便笺)

在便笺选项中可以察看获得的"飞鸽传书"中的信息。

移动

游戏中按O为前进，×为转身，行走中按×为快速转身。移动模式中出现岔路或房间时会出现路标提示，此时用左摇杆进行选择进入。路标的确认方法为 未曾走过的路标显示为透明，已走过一次的路标显示为蓝色，灰色的路标表示为可以按原路返回。

反击

当敌人接近进行爆炸之前，大部分敌人的身上在一瞬间会出现几道白色的电光，此时按△键每位杀手将使出华丽而又帅气的看家本领将敌人杀死。反击技能并不是初期就有的，而是需要先进行能力提升后才能学到。另外反击攻击的风险较大，而且不会获得"无添加血液"，所以建议大家不在万不得已的情况下不要使用。

攻击

当移动中听到诡异的笑声是就证明附近有敌人出现，而敌人一般是透明的，用肉眼很难分辨。此时需要先按R1进入攻击模式，再按扫描键L1可以使敌人显现出原形并暴露其弱点("敌斗"模式中为自动锁定弱点，"死斗"模式中为手动锁定)，敌人的弱点为黄色球状物，会随机出现在身体的某个部分上，如果命中弱点将可将敌人秒杀。不过偶尔也会出现存在弱点的身体部分被击碎的情况，此时就要攻击身体其他部分快速将其杀死。一般敌人的攻击方式是"自爆"，不过大部分敌人的行动速度很慢，只要在接近前将其杀死即可。当同时出现2个以上的敌人时，按×可以锁定最近的目标，以优先消灭距离最近的敌人为准则。一定要注意的是子弹的装填需要一定的时间，当敌人距离很近又恰巧没有子弹时是很危险的，所以要尽量与敌人保持距离，看情况不妙就快速退出攻击模式，后退拉开距离后再进行攻击。

特殊能力

几乎每位同伴都有其独特的特殊能力，特殊能力一般在非攻击状态下按□键发动，整款游戏的过程中要不断地活用这些特殊能力才能解开谜题顺利通关。但要注意有一试管以上的血液才能发动特殊能力，每位角色的特殊能力将在下面的"杀手介绍"中详细说明。

血清转化

击倒敌人后获得的"无添加血液"可在电视的B频道中转化为"血清"，通过"血清"可为每个角色进行能力的提升。"无添加血液"与血清的转化比率是40dl"无添加血液"可转化为一小瓶血清。当每关转化的"血清"瓶数达到一定数量时，转化用的机器将会出故障，Bloodroom也将会关闭，待到下一关才可继续进行转化，不过收集的"无添加血液"是无法带入下一关的。另外，在进行血清的转化时可连点○键使速度加快，这样可以节省不少时间。

血液的获得

游戏中攻击敌人的弱点将其秒杀后，敌人的尸体将会化为无数血滴自动汇入试管和容器中，一般秒杀一个敌人将获得一试管的血液和"无添加血液"，数量由敌人的种类决定，而将敌人身体的某部分击碎也会得到一半的"无添加血液"。攻击敌人的其他部位将其杀死的话，敌人的尸体将挥发掉。





©grasshopper manufacture Inc 2005,
©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED.

黑名单



HARMAN SMITH

只会在特定场合出现的人格，攻击威力极大，用起来很爽快！

武器	巨大来复枪
装弹数	无限
装弹速度	
特殊能力	



DAN SMITH

能力最平均的人格，战斗部分的核心人物，和解谜关系不大。

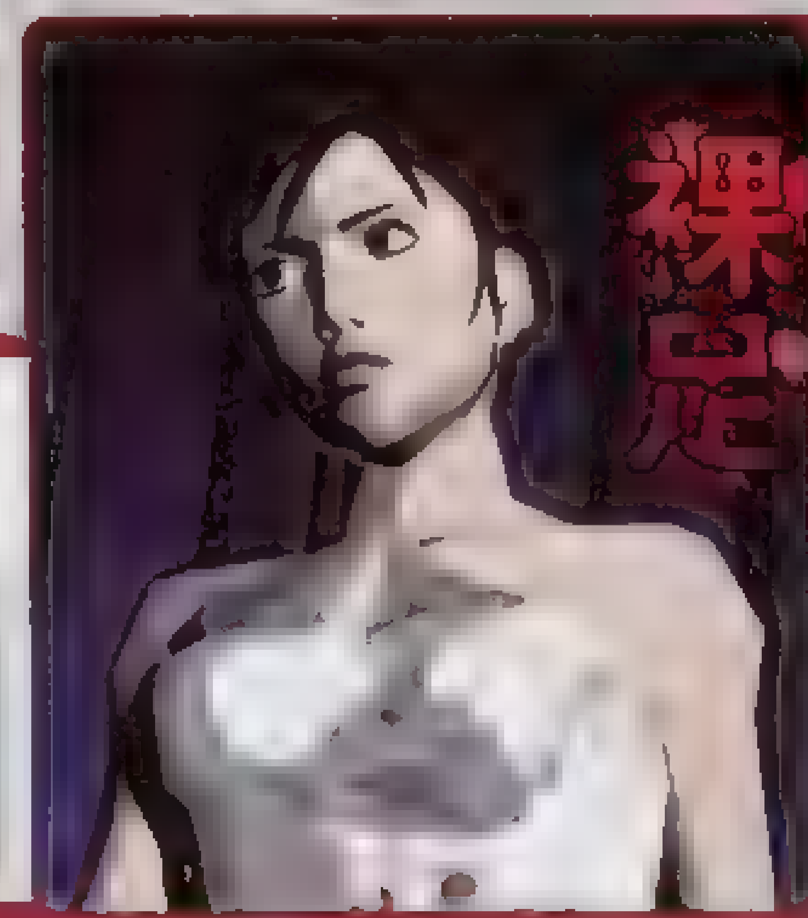
武器	大口径左轮手枪
装弹数	6
装弹速度	普通
特殊能力	无



GARCIAN SMITH

回收尸体时专用的人格，绝对不能死！

武器	小型枪
装弹数	6
装弹速度	普通
特殊能力	尸体回收、复苏



KAEDE SMITH

惟一具有狙击能力的人格。

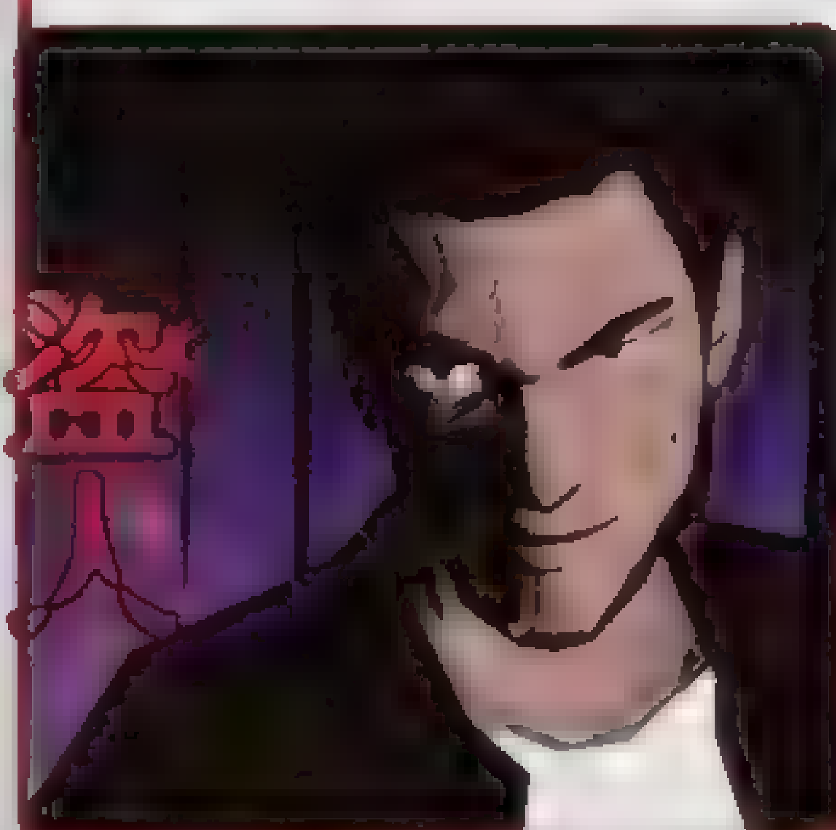
武器	大型自动手枪
装弹数	10
装弹速度	慢
特殊能力	割腕／狙击



KEVIN SMITH

虽然没有装弹数和装弹时间的限制，但攻击力太低不太适合战斗！

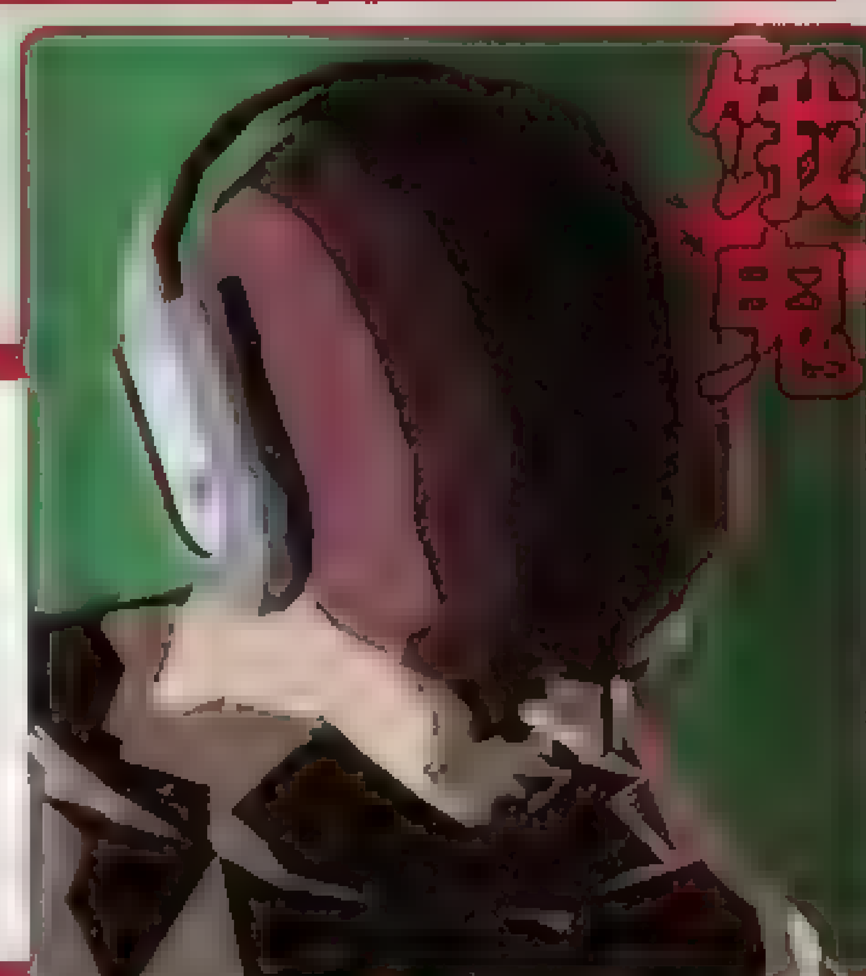
武器	飞刀
装弹数	无
装弹速度	无
特殊能力	隐身，使敌人和警报系统无法发现。



COYOTE SMITH

特殊能力丰富，在解谜部分里很重要。

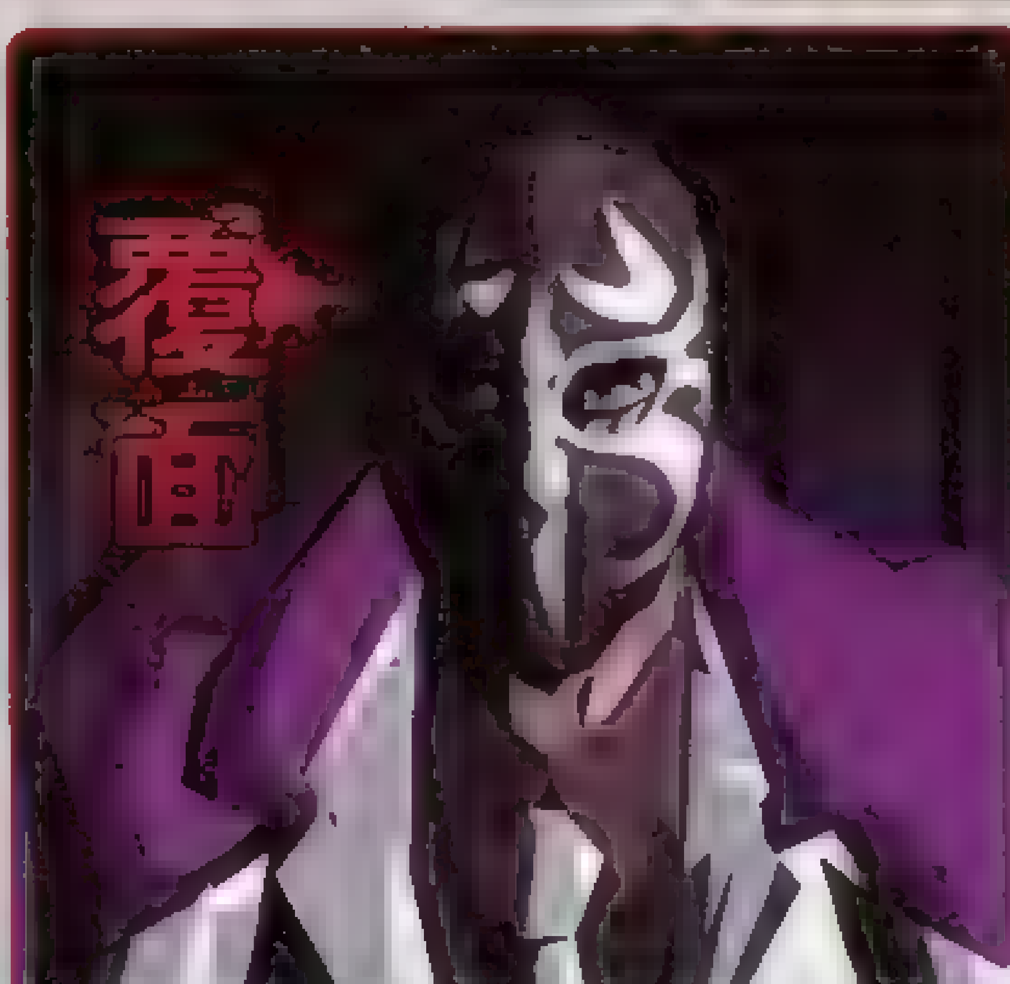
武器	改造枪
装弹数	6
装弹速度	快
特殊能力	开锁／跳跃



CON SMITH

武器	全自动手枪两支
装弹数	20（共）
装弹速度	快
特殊能力	快速移动

除了移动速度快、装弹数多、装弹速度快以外，没有太多特色，主要用以赶路。



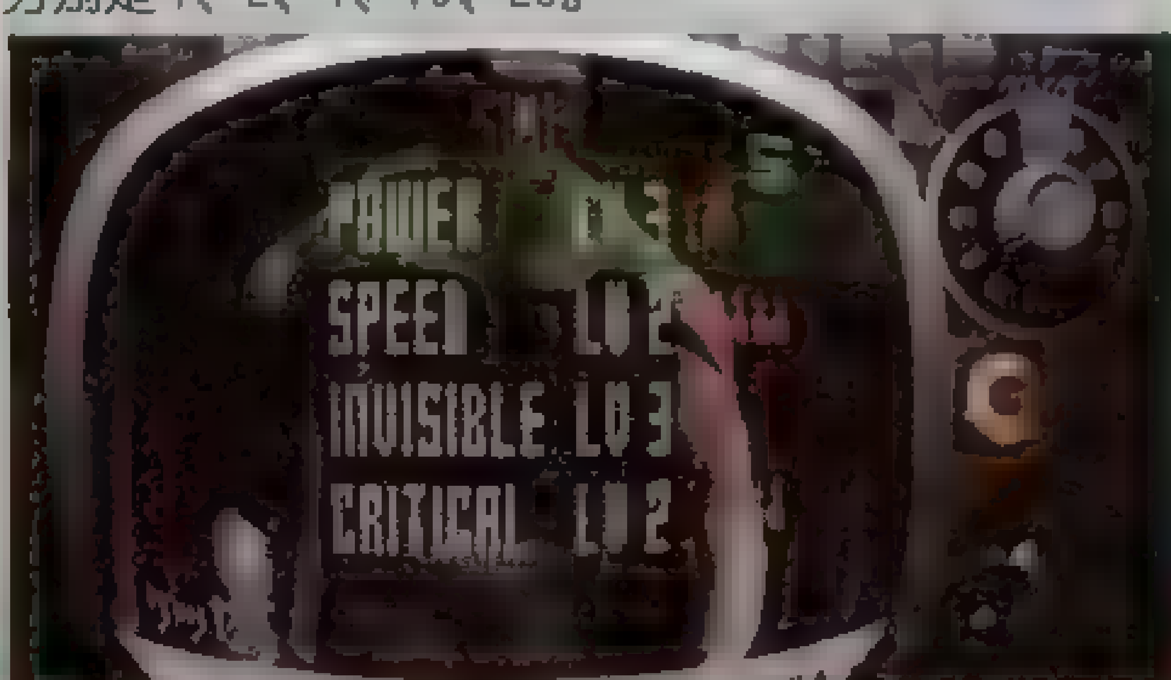
MASK DE SMITH

攻击威力巨大但装弹速度过于缓慢，而且每次装弹只能攻击一次的限制使得他的实用程度大幅度降低。不过他的特殊能力很“好看”。

武器	榴弹枪两支
装弹数	2（共）
装弹速度	慢
特殊能力	用暴力击穿裂纹的墙壁／拥有职业摔跤手的技能

能力提升

在Harman's room的电视中，基本每个杀手频道都有select（选择）、skill（技能）、ability（能力）3个选项（GARCIAN SMITH没有后两项），选择skill选项可以消耗“血清”来为杀手们提高能力。杀手7的基本能力分为4种：Power=攻击力、Speed=连射速度、Waver=命中精度、Critical=对弱点的命中率；眼镜凯文拥有特殊能力INVISIBLE，影响他透明化时间的长短；覆面马斯克拥有特殊能力RANGE，影响到他的攻击引发的爆炸范围。每提高一级所需的血清数量也会随之增加，其需求的瓶数由LV0至LV5分别是1、2、4、10、26。



尸体回收

当同伴死亡时画面表示为“死”，将自动出现同伴选择画面，此时选择频道2的GARCIAN SMITH将可以进行尸体的回收。方法是控制GARCIAN SMITH来到同伴死亡的地点，他将自动拾起纸袋中同伴剩下的肉块，然后选择RESURRECTION（复苏）选项并连点○键可使同伴复活。但当GARCIAN SMITH死亡时画面表示为“绝命”，相当于GAME OVER，必须读档重新来过才行。

记忆存储

游戏中记忆的存储也在Harman's room中进行。当房间中的SAMANTHA SMITH是女佣打扮时就表示可以进行进度的存储（门上方的指示灯为红色），当她的装束为便服时表示无法进行存储（门上方的指示灯为绿色）。

地图的使用方法

在正式开始游戏前大家一定要学会使用游戏的地图系统。虽然本作不允许玩家在场景内自由移动，但是由于需要调查的地方很多，所以如果不利用好地图可能还是会出现迷路的情形。本作的地图不仅可以让玩家顺利找到目的地，由于上面用图形标注了很多关于道具和使用角色的提示，玩家还可以通过地图得知基本的攻略方法！



杀手指南

TARGET 00 天使

多目的设施“celtie”的乱战

目的：破坏“笑颜”老巢以及生擒其首领

游戏开始前将进行难度的选择，“敌斗”相当于普通模式；“死斗”为困难模式。本关属于让玩家熟悉系统的关卡，在进入大楼前Iwazaru出现讲解基本的操作（选择左边的“杀る”）。在一楼的Parking中将遇到第一个特殊敌人CIBAKI SMILE，它位于天花板上并不断的向下投掷滚动的“卵”，击碎“卵”将出现普通敌人“笑颜”，边击退“笑颜”边攻击作为母体身上的黄色弱点便可轻松过关。在以后的关卡中CIBAKI SMILE将不断出现并进化，当他的弱点变为红色时就要用DAN SMITH的“魔弹”来攻击。通过后在尽头的汽车后备箱可得到第一枚重要道具“魂弹”。在2楼的洗衣房中将转动的烘干机停止可以得到“炎之戒指”，将其装备后再到同在2楼的room＃212中按由1至5的顺序点燃5支蜡烛（图1），获得徽章型“微妙的造型物”。到3楼的Restroom中使Sprinkler喷水，然后转动厕所中的水箱冲水，再返回2楼洗衣房中取得长方形“微妙的造型物”。将两个“微妙的造型物”都嵌入3楼Library的Control Panel中移开挡路的书架。在4楼的廊尽头利用KAEDE SMITH的特殊能力解除结界可获得第二枚“魂弹”，同样在4楼走廊的一面墙壁上会发现用血写的一句话，再次使用KAEDE SMITH的特殊能力吸收多余的血液获得密码“No”，在走廊尽头的门前将密码输入后进入5楼（图2），将两个“魂弹”交予Gate man便可进入最终的BOSS战部分。


图1


图2

SPEED SMILE

速度极快而且攻击力极高，只要与之接触会立即被其炸死。他的弱点在口中，但其头部快速的晃动使瞄准变得极其困难，如果对秒杀没有信心的话干脆就用大威力攻击将其击毙。

四翼天使

先使用的角色是HARMAN SMITH，此时的四翼天使是不会攻击的，先用枪将其4只翅膀打碎，四翼天使的背后将出现4张面孔，而所控制的角色也将变化为一般杀手。此时四翼天使将会用火球来攻击，当她将手抬起并发出闪光后要立即按O键向前移动，利用发招的硬直时间绕到她的背后攻击那4张面孔，此时可以选择控制移动速度最快的CON SMITH，而绕到背后之后可以立即切换成KAEDE SMITH利用狙击进行攻击。

君·兰

到达顶楼大厅后会看见又有一名四翼天使坐在对面，此时对她的任何攻击都是无效的，要攻击他身后时隐时现的绿衣人君·兰。击中后会发生一段剧情，然后再攻击他发光的右手即可结束本关。

TARGET 01 落日

前篇·怀石料亭“富山”之决战

目的：消灭总裁Toru Fukushima

从本关起在GARCIAN SMITH家中时要选择电视的频道1发生剧情才可以打开通往外界的门。怀石料亭入口处的“最适合锻炼的岩石”要使用MASK DE SMITH调查才能通过。在一楼的“待合室”中使用COYOTE SMITH的特殊能力跳上高墙（图3），在庭院的屋顶的房间中获得“水之戒指”。在Lobby中将遇到新敌人HEAD BOMB SMILE，他的头被笼子一样的东西包裹并时开时合，如果在笼子关闭时攻击，他将立即爆炸并且威力巨大，而只有在笼子开启时击中其头部才会将其秒杀获得“无添加血液”。在廊下楼梯处会遇到敌人SPHERE SMILE，攻击其球型身体上星状的面孔即可将其杀死（图4）。装备“水之戒指”后会将guest room（客房）的花瓶的水贮满，调查墙上的挂画可以得到手镯形“微妙的造型物”。利用手镯形“微妙的造型物”打开“客室”中的大门后控制MASK DE SMITH调查“木材是锻炼的必需品”进入厨房。在detached room中依次将西、北、东、南4个房间中的白虎（white tiger）、玄武（black warrior）、青龙（azure dragon）、朱雀（red phoenix）4扇隔断关闭（图5），可放下通往孤岛的吊桥。在吊桥上取得“魂弹”后通过孤岛中的房间进入BOSS战。

SOUL SMILE

除了那巨大的头部之外，无论攻他身体的那个部分，他都会立即瞬移到你面前爆炸，并且是一击死。建议使用KAEDE SMITH的狙击，攻击SOUL SMILE的头部中央。在以后的关卡中还将出现双手巨大的SOUL SMILE，对付的方法相同，哪个部位大就攻击哪。如果不幸射偏的话，在他瞬移到面前时用反击可轻松解决。

Julia kisugi

作为卧底的她杀死了总裁Toru Fukushima，而与她的这一战也很有意思，比较双方在一分钟之内谁的攻击次数多。这时当然要请射速最快、装弹数最多、装弹速度也是最快的CON SMITH出场了，只要对准她开枪毫不费力便可将其击败。（此战没有生命危险。）

后篇·国际情报交流法制区“角楼”的骚乱

目的：消灭间谍Jean Detaul

在屋外的车窗上获得“略语”，再按照“略语”的提示输入自动贩卖机将其移开，顺序为2-3 6（图6）。让COYOTE SMITH打开一楼superintendant'room中的控制面板并将其停止，再在Room＃105中掷出与墙上画中相同的两点色子（图7）获得“魂弹”。将2楼尽头的房间桌上的扑克牌“黑桃9”翻转可得到第二枚“魂弹”（图8）。在3楼尽头房间中的赛马桌上将名次预想调整为“1437625”可获得第三枚“魂弹”。在Room＃301中使用COYOTE SMITH的特殊能力跳跃到4楼获得椭圆形“微妙的造型物”。在4楼警报设施旁边的房间中将桌上的3枚“花札”按如图所示的图案搭配（图4、5、6，便可取得第四枚“魂弹”，在使用KEVIN SMITH的隐身能力穿过红色激光束进入后篇的BOSS战。


图3



图4


图5

TARGET 02 云男

新兴理想都市的波乱

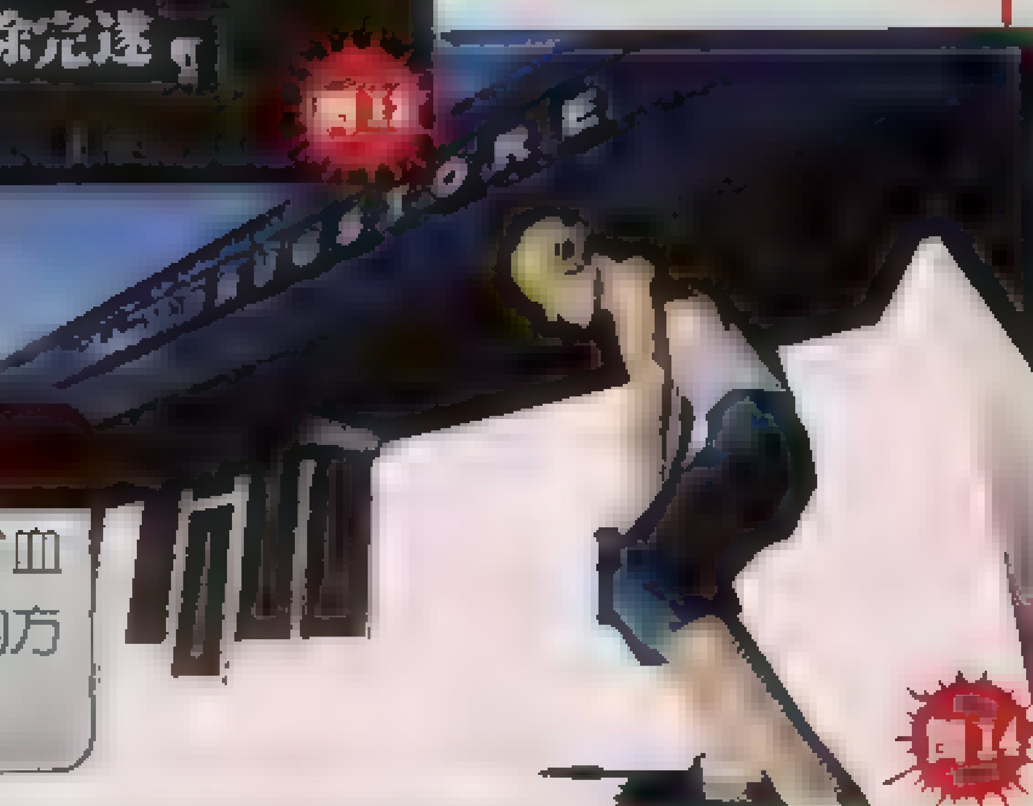
目的：搜索企业家 Andrei.Ulmeyda

进入Ulmeyda City后将会出现新敌人ULMEYDA SMILE，只要攻击他的T恤衫就可以将其秒杀。在本关中将会有许多ULMEYDA SMILE不断出现，每杀死一只便会获得一枚金币。控制MASK DE SMITH调查油罐车头“牵引训练是腰足强化的基础”，可将油罐车移开调查Oil tank将获得“体力之戒指”，将其装备会减少伤害。穿过加油站前的大门会遇到巨大的敌人GIANT SMILE，他的弱点是眼睛。在Terry st.210房间中装备“水之戒指”后调查桌上的插花可得到“Z”型“微妙的造型物”。在Terry st.216中使用KAEDE SMITH的血液吸收能力可获得“会长名鉴12”。再到中央道路01尽头的大门前，使用“Z”型“微妙的造型物”，并输入加油站中travisT恤衫上的字母“hustle”将门打开（图12）。在中央道路02的Diner中，将杀死ULMEYDA SMILE而获得的金币投入TOY Dispenser（图13）中取得除7号以外的所有“会长名鉴”。在药局门前（图14）使用道具中的相片，可触发剧情打开药局仓库的大门，进入后可获得“会长名鉴7”。集齐所有的12个“会长名鉴”后来到邮局前。邮局的大门会自动打开。在Frist life公司的门前依次选择1、2、3、2、1、3、3选项打开大门。



图12


图13


图14

Andrei Ulmeyda

变身后的Andrei Ulmeyda弱点在其身后的假发。他会用“血线”进行远距离攻击，而且如果与他接触将立即死亡。对付他的方法很简单，利用地形绕到他的背后攻击假发就可以将其消灭。

TARGET 03 邂逅

前篇·游乐场ISZK LAND的罪行

目的：暗杀同行Curtis.Bkackburn

进入游乐园大门会遇到新敌人PROTECT SMILE，他的身体被坚硬的装甲包裹，只有用MASK DE SMITH的攻击才能将他杀死。进入小剧场后会遇到飞机形态的敌人BROKEN SMILE，他的弱点在驾驶室，但他左右摇摆不定而且速度快又不可反击，是游戏中比较难对付的敌人之一。在小剧场的Cinema 1中解开宝箱后取得“过去之戒指”，装备后调查小剧场尽头的破旧的钟表得到“微妙的造型物”。调查小剧场另一头的Main Breaker（主断路器），将小剧场的看板灯打开，装备“风之戒指”调查被缠在路灯上的气球可得到“魂弹”。让MASK DE SMITH攻击Cinema 4中屏幕获得新服装，换上新装的MASK DE SMITH攻击力将大大增加，此时返回入口处将卷闸门击碎进入Adventure Plaza（图15）。进入后新敌人PROTECT Z SMILE出现，他的装甲更加坚硬，要用MASK DE SMITH的“电击弹”才能将他杀死。在Adventure Plaza右侧的Killered Mansion中，只进入悬挂“笑颜”正面画像的门来到中心部分，使用COYOTE SMITH的跳跃来到最上部，获得第2枚“魂弹”。只有带着面具的MASK DE SMITH才有资格进入Adventure Plaza左侧的Freaky Fun House，而只有身材矮小的“饿鬼”才能进入里面的Child Entrance，利用MASK DE SMITH击开墙壁通过Loop da Loop，打死巨大奶酪中的老鼠进入Burning Hot Hell。装备“水之戒指”可通过“地狱桥”，用KAEDE SMITH的狙击攻击击中6只鬼身上的靶心打开通往Spinny-Spinny的红门。在Spinny-Spinny将遇到移动速度最快的敌人CERAMIC SMILE，他总是向你的身后跑，只要对准他胸前的红心攻击就可以将他解决，击倒他后可以获得一支“魔枪”和本关最后一枚“魂弹”。得到的“魔枪”由DAN SMITH使用，用它攻击敌人可使敌人的行动速度减慢。获得3枚“魂弹”后就可以通过Adventure Plaza正面的大门交给Gateman便可进行BOSS战。



图15


图6

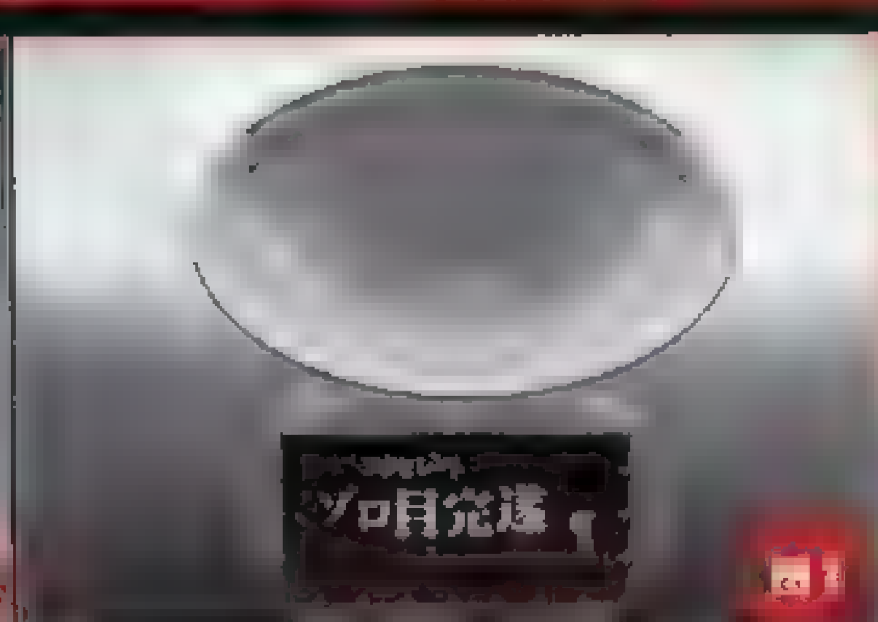


图7


图8

击败Jean Detaul后进入谈判房间，取得“风之戒指”并使用椭圆形“微妙的造型物”打开墙上的操作面板开通通往顶楼的电梯。装备“风之戒指”后将顶楼电梯口旁的挂着的布吹开进入BOARDROOM与本关最终BOSS对决。


图9


图10


图11

Jean Detaul

用MASK DE SMITH将地下的墙壁击穿后Jean Detaul出现，一切攻击对他都是无效的，要击落天花板上的横梁将其砸倒，他便会自杀身亡。

BACK SMILE

他的弱点在背后，要不停攻击他一侧手臂上的镰刀使他转过身去将弱点充分暴露，再快速攻击其弱点将其杀死。

AKIBA + KURAHASHI

两人的弱点均在脑后，并不断放出漂浮的球体来进行攻击，球体可用攻击击碎，也可在袭来时进行躲避。首先在确保不被球体攻击的情况下，攻击KURAHASHI（右）的领带，之后趁AKIBA（左）为他整理领带时攻击暴露出来的后脑将其杀死。而后KURAHASHI将一次性放出3块漂浮的球体进行攻击，击碎其中两块之后他将俯身低头，此时便可攻击其后脑将其消灭。

Ayamel Bkackburn

她以极快的速度围绕停车场进行移动，并且全身处于透明状态时不会受到任何攻击，只有当她移动到路灯下面时才会显现出原形。对付她的办法是根据她的移动路线，瞄准她前方的路灯附近，当她出现后立即攻击。



还没有完哦！请看下页的T03后篇攻略……

后篇·潜伏地“Curtis”馆邸的凶行

目的：暗杀同行Curtis Bkackburn

本关中会有多出红外线警报设施，需要使用KEVIN SMITH的隐身能力通过，如果万一触动了警报设施，要关闭本宅出口处的警报设备开关（图16）。装备“火之戒指”调查“庭”右侧的Water Tank，取得“微妙的造型物”。在车库中按如图所示移动车辆将获得“力之戒指”（图17），装备后可使攻击力增加一倍。攻击车库入口处的开关装置可以解除红外线警报设施。使用DAN SMITH的“魔弹”攻击“庭”左侧游泳池旁的女神塑像获得“魂弹”。装备“水之戒指”或“风之戒指”调查本宅右侧房间的壁炉处取得第二枚“魂弹”。进入中庭通路后遇到PROTECT ZZ SMILE，他的装甲比PROTECT Z SMILE更坚硬，使用MASK DE SMITH的“集束弹”才对他有效。装备“过去之戒指”调查别宅右侧的卧室内的钟表，可得到第三枚“魂弹”。操纵CON SMITH可以进入别宅左侧尽头的书房获得“微妙的造型物”，返回后再将隔壁卧室中的“警戒装置”解除。进入别宅前方的房间后，前篇BOSS Ayamei Bkackburn再次出现，而这次对付她要简单的多，在开启的窗前她会显露原形，对其进行攻击即可。击败她解除“警戒装置”后返回中庭通路的POOL，调查排水机可将泳池中的水排空，进入泳池中的Basement发生BOSS战。



图16

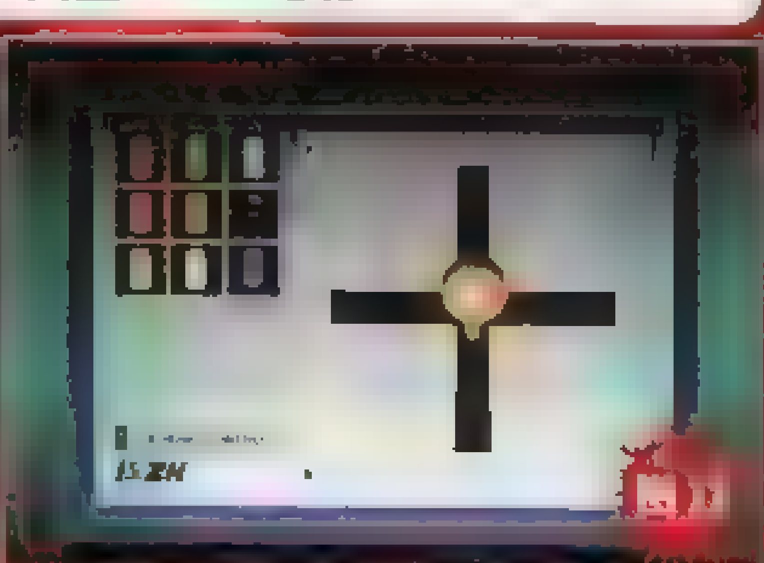


图17

LASER SMILE

这家伙虽不会动，但他会发出距离超远的激光攻击，他的弱点在头部只要扫描后攻击就可将其秒杀。但在游戏后期，他往往出现在很远的前方，并且中间又有其他敌人阻碍，所以很难在第一时间将他秒杀。不过庆幸的是他的攻击力一般，而且在发出一束激光后就会自行死去。

Curtis Bkackburn

身为DAN SMITH师傅的他生性残忍，此战只有DAN SMITH才能进行，而师徒二人进行的是西部片中那样的快枪比赛。号令由Curtis Bkackburn肩上停落的鸽子发出，只要鸽子飞起就立即按R1并按O开枪，不用按方向进行瞄准打中就行。问题是鸽子飞起的时机，鸽子会用假装飞起的姿势来迷惑玩家，那么怎样来判断呢？在“敌斗”中鸽子在真正飞起前会“咕咕”的叫，而在“死斗”和“血斗”中鸽子在飞起前会微微的伸脖子，只要在感知这些暗号后做好准备这一战可轻松过关。

（转至本页右上角）

TARGET 04 分身

Dominica共和国 在光与影的街道中徘徊

目的：暗杀剧作家Trevor Pearl Harbor

在本关中要与各处出现的Iwazaru谈话，从而获得共9片的“色见本”（图18）。在“迷路之回廊”要控制听力特别敏锐的CON SMITH，沿着听到的歌声前进便可走出回廊。走出回廊后新敌人ROLLING SMILE，他的滚动速度快并且不易瞄准弱点，可以使用反击将他杀死。装备“火之戒指”点燃教会长廊中的灯将出现隐藏通路。装备“过去之戒指”调查“入口”右侧木桶上的怀表可获得“微妙的造型物”。装备“风之戒指”使“玄关先”右侧的风车转动，开启Trevor's house的大门。装备“火之戒指”点燃大门右侧的3盏烛灯后，如果集齐了9片“色见本”并得到“微妙的造型物”便可以打开Trevor's house的正门，进入后用DAN SMITH的“魔弹”攻击挡在门口敌人的红色弱点，便可以触发剧情进入BOSS战。

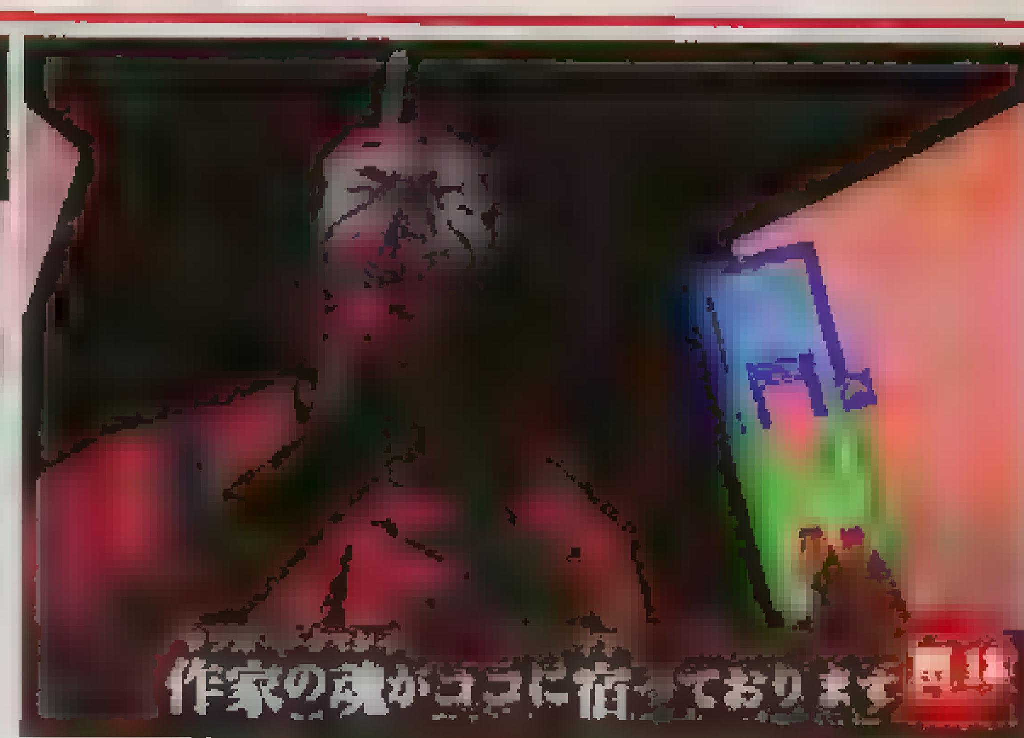


图18

匿名惩罚战队handsome man

本以为是八对八的激烈战斗，但谁成想果真是与剧情说的相同，全部的八场对决都是由作家的剧本定好的，所以开始后别管其他的对准对方开枪就是了。需要注意的是在第七场MASK DE SMITH与PURPLE的对决中，MASK DE SMITH死后将进行第3次换装，换装后按□键消耗5支试管血液进行攻击。

TARGET 05 笑颜

前篇·宾馆“Union”的圣战

目的：Matsuoka kenjiro与联合国的秘密会谈

本关的要点是取得每楼层一枚的“魂弹”。取得方法如下：一楼、服务台内侧使用KAEDE SMITH解除结界取得；二楼、使用DAN SMITH的“魔弹”驱除障碍后获得；三楼、攻击Room#306浴室中吹风机的电线后取得；四楼、用MASK DE SMITH击碎的Room#404房间内的衣橱门取得；五楼、装备“火之戒指”点燃房间中的蜡烛后取得；六楼、由COYOTE SMITH开锁并与房间内的travis对话后取得；七楼、装备“风之戒指”将地上的花瓣吹开后取得。所有的7枚“魂弹”入手后，进入七楼的Suite房间交予Data man进入BOSS战。

TIMER SMILE

这个恶心的家伙浑身长满了大大小小的红斑，要在他走到你面前之前用KAEDE SMITH的狙击将全部红斑消灭。但在只剩一块红斑时他将快速疯狂扑来，而且极不容易瞄准，所以建议先攻击其他小一点的红斑，将胸前最大的留到最后，剩下的就看大家的枪法和运气了。

后篇·国立小学“Coburn”的死斗

目的：与国家中枢部接触

在学校大厅二楼的Date Room中按如图所示输入密码（图19），打开暗门后与Suite交谈获得一部“再生机”，并在大厅二楼走廊的尽头取得磁带05，在选项的道具栏中选择“再生机”可以听取磁带中的信息。进入一楼后控制KAEDE SMITH进入女子厕所，调查马桶后从信鸽处得知理事长室的密码91007以及磁带01。在同在一楼的Classroom中取得磁带02、03、04、06、08。在一楼的走廊中用枪攻击666号储物箱的号码牌可得到磁带09和“魂弹”。然后不断击打开启的储物箱门可开启通往二楼的大门，而且MASK DE SMITH可取得“传说中最强的铁假面”并进行最后一次换装。使用DAN SMITH的“魔弹”驱除障碍后进入二楼的library进行BOSS战。



图19

GARACTIACTOMAHORC SMILE

他会放出许多导弹样物体来进行攻击，这些物体受到攻击会爆炸，也会给他造成伤害，所以只要将攻击他刚发出的物体就能轻松过关。

（转至本页左下角）

击败他后取得磁带10，沿路进入理事长室，在里屋的密码锁处输入刚才的得知的91007以及从磁带中得知的第二个密码15020。进入后在保险箱处先向右旋转至音乐响起，再向左旋转至音乐响起便可将其打开，从中可以获得“微妙的造型物”。用枪攻击理事长室陈列柜中的奖杯，沿打开的通往“正门前”的安全通路返回学校大厅二楼的Date Room，由GARCIAN SMITH调查桌上的Terminal，然后回答以下从磁带中获得的答案开启体育馆的大门：1、PARKREINER；2、200485；3、NEVADA；4、19421122；5、O；6、MICHAEL；7、KATHARINE；8、19521122；9、NODATA；10、ELBOW。进入体育馆发生剧情后进行BOSS战。

Nightmare

先通过攻击使他大幅度摆动直到将他的裤子甩掉，然后攻击他的下阴处，击碎后将落下“黄金枪”并出现7名黑暗“笑颜”。无奈的是7杀手的任何攻击对他们都是无效的，只能眼睁睁的看着他们一个个死去，当剩下最后的GARCIAN SMITH时才能拾起地上的“黄金枪”还击，最后再杀死吊在那的Nightmare。

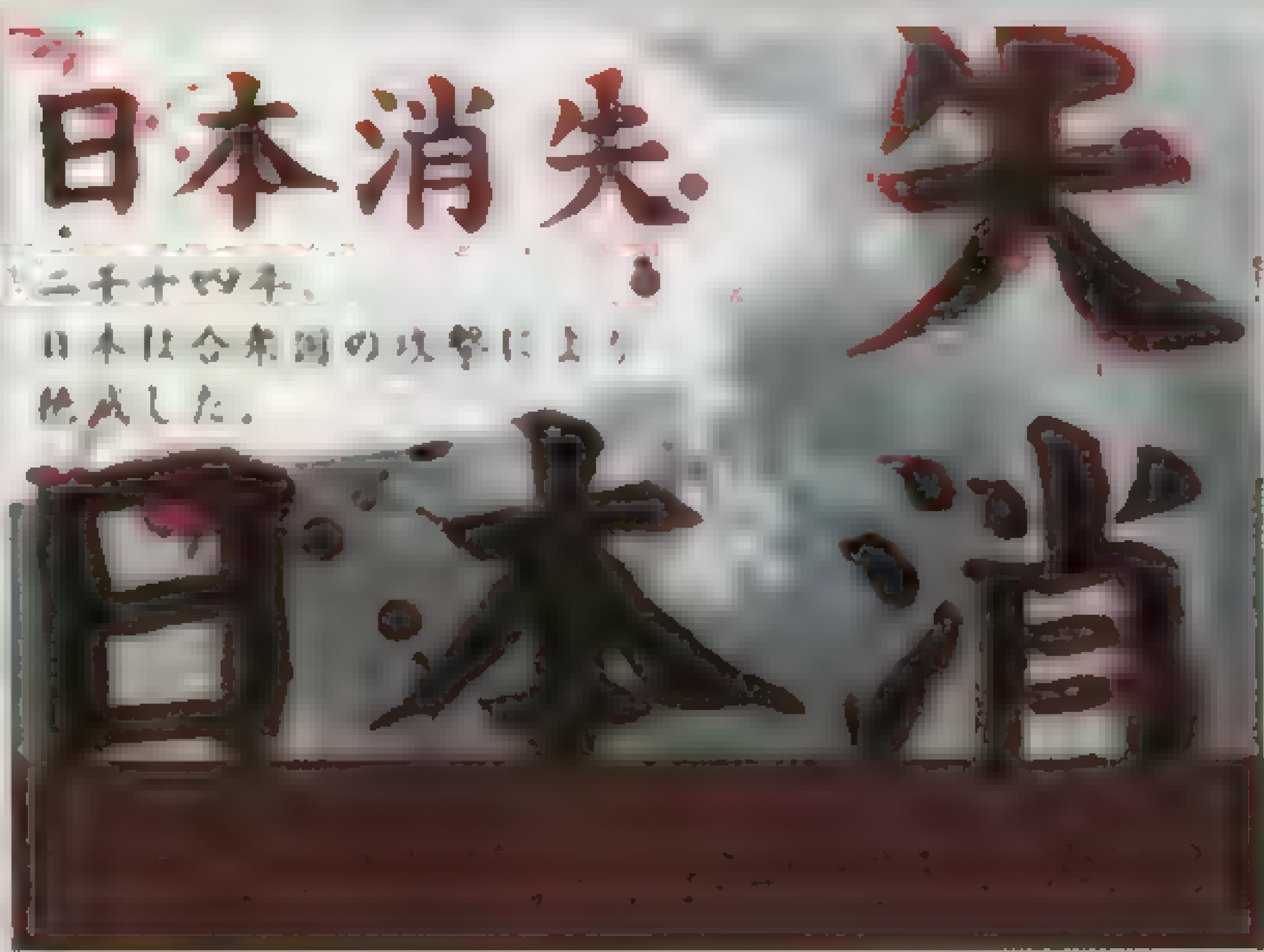
再次回到宾馆“Union”。调查服务台内侧的血迹后电梯将会开启，然后分别调查每层楼的血迹直到顶楼。攻击少年GARCIAN SMITH的第三只眼，现在一切已经真相大白了……

终篇：狮子

北太平洋“战舰岛”的驱逐

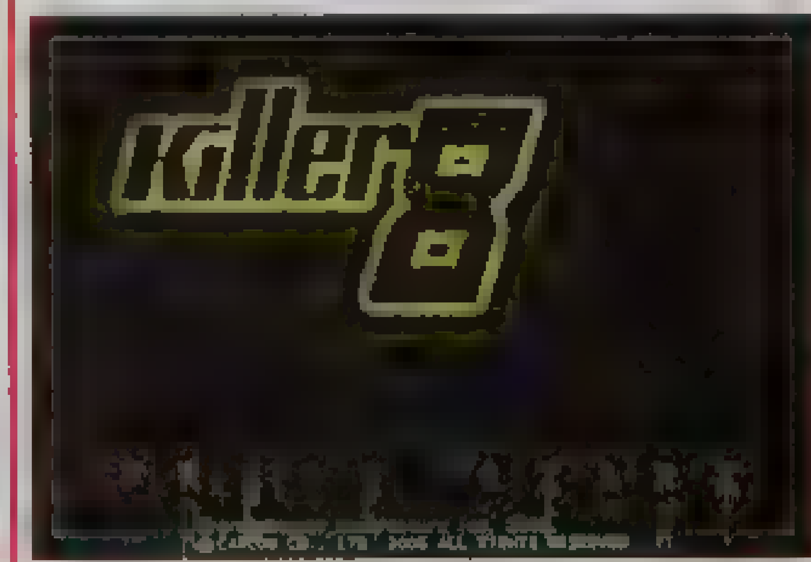
目的：[illegible]

此时虽然按L1键也无法看见敌人，但按×键锁定后立即开枪就能杀敌，十分爽快。穿过Derelict Building径直来到Grand Staircase，在一扇门前Matsuoka kenjiro正等在那里，他告诉我们说“笑颜”的母体就在这扇门的后面，还要让我们将选是杀他还是放他。是杀是放影响到最终的结局，虽然我们有仁慈之心，但鉴于他以往的罪行我们还是选择给予他应有的惩罚吧。进入那扇门后，一直追随母体的身影到最深处，却发现“笑颜”真正的母体竟然是他……



隐藏要素

《杀手 7》通关后将出现难度超高的《杀手 8》“血斗”模式，在这个模式下可以使用年轻时的HARMAN SMITH（频道 9），他的体力长、装弹数多而且攻击力高。但在此模式下敌人的防御力极高，而且与“死斗”模式相同无法自动锁定，并且无法看到敌人的弱点，这意味着“无添加血液”将极其匮乏，这使升级和特殊能力的使用都受到限制。



[illegible]

前面已经提到各个杀手除了自己的特殊能力和特殊攻击方式外，还能通过血清来提升能力、从而习得新的特技。下面就为大家列出每个杀手获得新能力所要求的能力等级数。（只在特定场合出场的“大将”哈曼·史密斯和回收尸体专用的“业者”卡西亚·史密斯无法进行升级，其中卡西亚天生具有倒地追加的技能。）

暴君 丹·史密斯

所能取得的技巧

名称	必要的技能等级			
	POWER	SPEED	WAVER	CRITICAL
蓄力攻击	0	0	0	0
倒地追加	1	1	0	0
二段连射	0	2	0	0
爆头攻击	0	0	3	3
反击技巧	2	2	2	2
三段连射	0	4	0	0
子弹时间	4	0	0	4
必杀锁定	5	5	5	5

蓄力攻击：消耗3管血液发射威力极大但是射速很慢的魔弹

裸足 枫·墨州

所能取得的技巧

名称	必要的技能等级			
	POWER	SPEED	WAVER	CRITICAL
倒地追加	1	1	0	0
二段连射	0	3	0	0
反击技巧	1	1	1	1
必杀锁定	4	4	4	4

盗人 柯约特·史密斯

所能取得的技巧

名称	必要的技能等级			
	POWER	SPEED	WAVER	CRITICAL
蓄力攻击	0	0	0	0
倒地追加	1	1	0	0
脚步攻击	0	2	2	0
二段连射	0	3	0	0
反击技巧	2	2	2	2
致命爆发	4	0	0	4
必杀锁定	5	5	5	5

蓄力攻击：消耗1管血液发射4倍攻击力的特殊改良弹

眼镜 凯文·史密斯

所能取得的技巧

名称	必要的技能等级			
	POWER	SPEED	WAVER	CRITICAL
蓄力攻击	0	0	0	0
倒地追加	1	1	0	0
反击技巧	2	2	2	2
子弹时间	3	0	0	3
电光闪烁	3	2	2	2
必杀锁定	5	5	5	5

蓄力攻击：消耗1管血液使用“二刀投”
消耗3管血液使用“无限投”

饿鬼 刚·史密斯

所能取得的技巧

名称	必要的技能等级			
	POWER	SPEED	WAVER	CRITICAL
倒地追加	1	1	0	0
反击技巧	2	2	2	2
必杀锁定	4	4	4	4



覆面 马斯克·德·史密斯

所能取得的技巧

名称	必要的技能等级			
	POWER	SPEED	WAVER	CRITICAL
蓄力攻击	0	0	0	0
倒地追加	1	1	0	0
反击技巧	1	1	1	1
必杀锁定	5	5	5	5

蓄力攻击：消耗1管血液发射雷击弹
消耗2管血液发射集束弹





1991年在FC平台发售，凭借令人难以置信的超高自由度和极具个性的世界观征服了一代人，成为FC晚年顶级的RPG，这就是“《重装机兵》系列”——完全无视传统游戏规则的另类RPG！

玩家在游戏中并非扮演着某个角色，而是作为虚拟世界的一个过客，以旁观者的角度静静体会着这个世界中的点点滴滴，通过不断寻找和改造战车来增强实力，挑战更强的通缉犯来获得大笔赏金，在荒废的世界里创造属于自己的传说。酒吧、赌场、流浪……还有无拘无束的生活——这才是属于男人的浪漫！

如果，你已经厌倦于整天背着沉重的英雄宿命在剑与魔法的世界里打转，那么，不妨来这里坐坐，听我为你讲述一个名为“砂尘之锁”的新故事……

重装机兵传说 砂尘之锁 Success RPG
PS2 2005年6月9日

系统篇

菜单之章

在BS卫星终端机中显示的各信息如下：

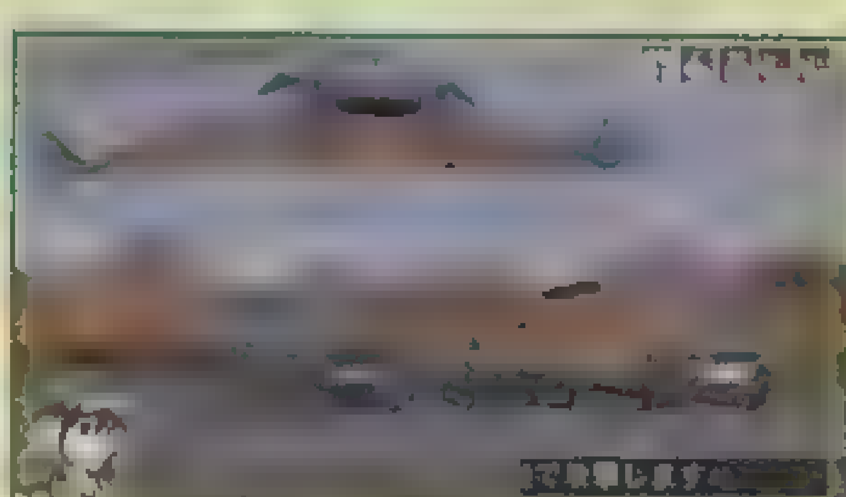
街ナビ	显示去过的城镇中商店出售的物品。
归还	让C单元设置为“归还”的战车自动回到所选的城镇门口。
情报	查看已经入手的道具、装备、家具等资料。
HUNT	查看已经遇到过的怪物种类和掉落道具等情报。
WANT	查看已知通缉犯的情报。
メール	查看已经收到的Mail。
チャイム	设定一个数值，当所持金钱达到该数值的时候会响。
音乐	欣赏从各村庄酒馆中Download的音乐。
ゲーム	游玩从各村庄酒馆中Download的游戏。
EDIT	对游戏中的按键进行设定，以方便自己操作。
日记	一些事件会被记载在这里，可以查看进行中和已经完成的事件。
HELP	这里可以查看游戏的说明，内容随着游戏的进行不断增加。



操作之章

○	对话、调查
△	呼出菜单
×	取消
L1	下车快捷键
L2	战斗中省略动画
R1	上车快捷键
START	系统参数
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角和旋转炮塔

战斗之章



《重装机兵传说》（下文简称《MS》）的战斗系统基本沿袭了系列一贯的模式，分为白兵战和战车战。这里主要讲解一下关于战斗中行动速度的变更。与以往不同，本作里隐藏了行动速度这个属性，目前看来这一属性似乎同等级没有关系。白兵战中，决定速度的是身上装备的重量（应该是隐含数值），比如拿着手枪的人的行动速度一定比拎着火箭筒的人速度要快。

首先，要明确SP的概念，SP是战车的装甲片，相当于战车的HP，战车的装甲数量是由引擎的载重量同车体（底盘）与战车装备的重量差决定的，100点SP为1吨，即：（载重量 底盘重量 装备总重）× 100 SP最大值。



在战车战中，决定速度的是装甲与载重量的百分比，当装甲片全满且车载重100%时，速度即为“最慢”，基本上任何敌人都会最先攻击。而当战车SP为0时，九成的情况下都是我方抢先攻击，甚至是二次攻击！

因此，在后期火力强大资金充裕的情况下，战车的装甲是非常鸡肋的，即使战车的部件坏掉了，使用机械师的修理技能即可修好。况且本作中装甲片的价格涨了10倍，1G1片装甲。这样一来，同战斗中装甲的损失相比，使用修理技能还是相当划算的。

装备之章



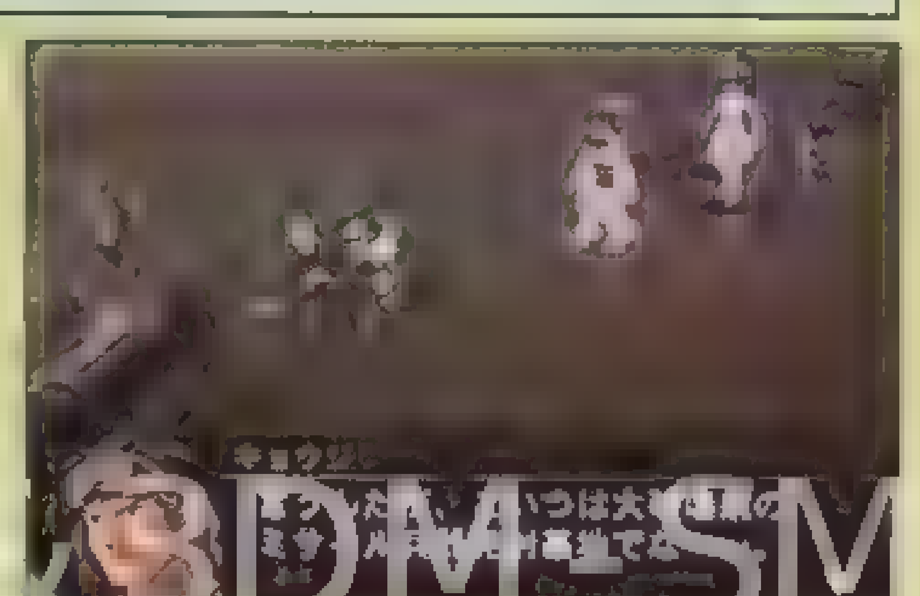
◆ 人类装备

同传统RPG一样，分为头部防具，衣服，手套，鞋及武器等种类，惟一的不同是增加了护甲。护甲可以大幅度增加角色的防御力，有些还具有特定属性完全防御的效果，但是遭到强烈冲击的话便会彻底损坏。

◆ 战车装备

主炮	使用高威力的火炮进行攻击，特点是威力大，但有弹数限制，而且只能进行单体攻击。
副炮	威力较小，不过无弹数限制，不存在补给问题。多数是群体攻击，是同弱小敌人战斗的常用武器。
S-E	战车特殊炮，炮弹数量少，价格昂贵，但是兼具主炮的高火力及副炮的群体攻击特性，且多数附带不同的攻击效果，可根据某些强敌的弱点有针对性地使用。
C-UNIT	战车的操作系统，可姑且理解为，令战车实现单兵驾驶的智能操作平台。在本作中C-UNIT是只影响也是惟一影响战车防御力的部件。
引擎	控制战车的载重量。越厉害的部件越重，因此需要出力更强的引擎来承载，引擎是战车改造的核心。
底盘	即车体，游戏中共可得到15辆战车，每部战车的底盘都有不同，改造限界也各有所异。

◆ 装备损毁



装备损毁分为损坏和严重损坏。一般性的损坏只是一种危险提示，不会对战斗造成任何影响，而主炮、副炮和S E受到强烈攻击而严重损坏的话便失去了攻击能力；C-UNIT和引擎严重损坏会使战车无法移动；底盘（车体）严重损坏会导致战车无法载人，强制进行白刃战。

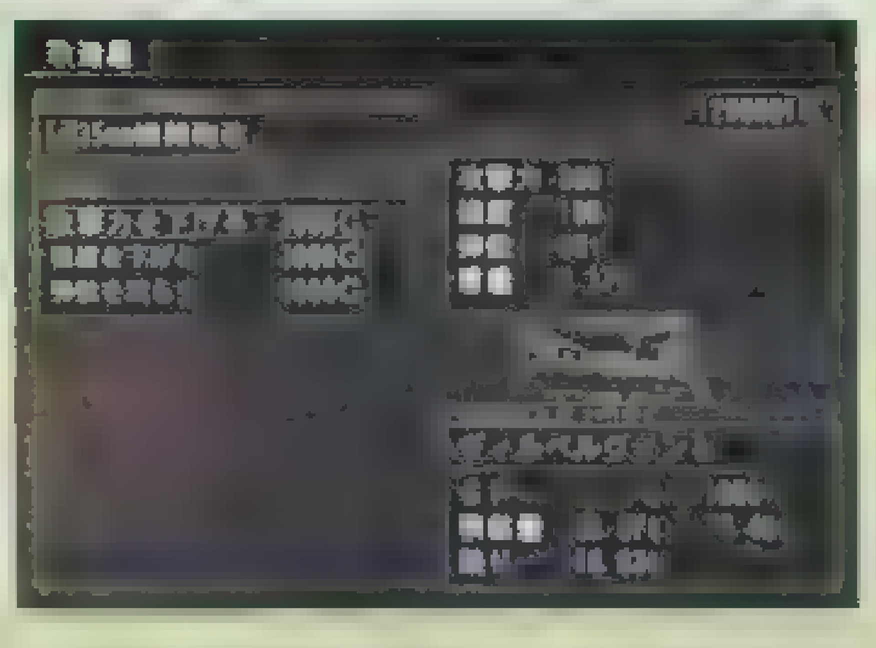
© 2005 SUCCESS/Crea-Tech

改造之章

本作的战车改造系统稍微做了一些调整，但整体变化不大。

◆部件的改造

主炮、副炮、S E的改造项目均分为"攻击力提高、攻击力降低、耐久度提高、耐久度降低"，改造得越好，部件就会越重；引擎的改造项目为"出力提高、出力降低、耐久度上



升、耐久度降低"；C UNIT的改造项目只有两个："耐久度提高、耐久度降低"。

◆炮穴的改造

每辆战车都有主炮、副炮和S E三种炮穴，没有通过改造屋打开相应炮穴的战车是不能装备相应装备的，打开炮穴会增加车体的重量，反之关闭没用的炮穴会减轻车重，根据战车不同，战车可以打开的炮穴数也是不相同的，比如一开始得到的Jeep每种炮穴只能打开一个，即主炮、副炮及S E最多一样一门。而游戏后期得到的鼠式最多则可以装备二门主炮、两门副炮和两门S E！这样，如果同时装备了三门主炮的话便可以实现一回合三次攻击！

泡妞之章

游戏中有很多不同的MM，当触发一些特定事件后便会在礼品店为她们买礼物，不断给她们送东西再对话后，女孩对你的好感度会提升，达到一定程度便会出现结婚的选项。比如垃圾场酒吧老板的女儿，当好感度达到一定程度时去人类砦的礼品店花180000G买婚纱送给她，之后完美解决她老爸捷克（ジャック・ザ・デリ



ンジャ　）的事件，对话后她便会答应求婚。不过并不是所有女孩都是可以用钱砸的，为了能让罗丝这位千金小姐动心，甚至要付出一辆战车的代价……

城镇译名参照表

日文名称	英文名称	中文名称	日文名称	英文名称	中文名称
ジャンクヤード	junk yard	垃圾场	アリス・ワン	alice one	—
ニューフォーク	new fork	纽福克	ドアン	doane	杜安
イースト・ゼロ	east zero	—	ネバーランド	neverland	梦幻岛
トリカミ	torikami	鸟神	ホーライ	horai	蓬莱
ベルディア	veldia	贝尔迪亚	キャタピラ要塞	caterpillar	履带要塞
モルグタウン	molgtown	莫尔格镇	キャノンエッジ	cannon edge	加农之刃

流程篇



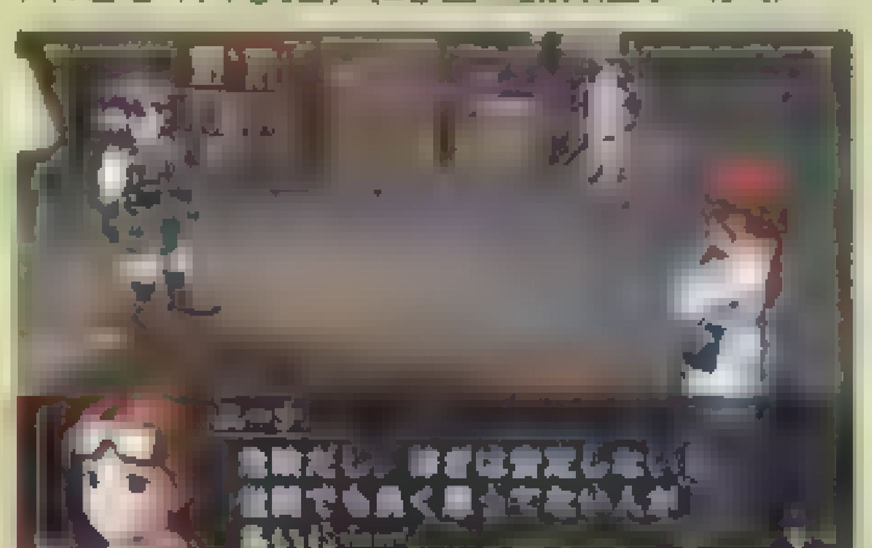
"大破坏"突然间袭击了这个世界
文明崩溃了，平静的生活也渐渐化为了瓦砾与砂尘
人类已经不再是地上的支配者——天地变异打破了一切
人类开始胆怯地生活在怪物的威胁之下，每一天都生活在被谜团包围的"大破坏"中
人类逐渐失去了往昔的记忆——文明的遗产已经被侵蚀，再也看不到存在的迹象
然而，生存下来的人们并没有舍弃希望，他们在重新营造自己的生活，渐渐地恢复生机……

冒险，始于宿命的选择

发生地点　垃圾场
ジャンクヤード

亲切的音乐，熟悉的场景……一切都仿佛回到了十四年前。"Metal Saga"世界中的一名少年，即将开始他的梦想之路。面对他执意要成为像父亲乔治一样伟大的猎人的想法，母亲尼娜不是很愿意。这里有两个选项：1 坚持要当猎人 2 顺从母亲的意思继承家业。选择2的话便会直接出现第一个结局——主人公继承了母亲的修理店，过着平静的生活……

于是，为了给大家奉上这篇攻略，完全和平主义的我无奈地选择了1，开始了作为猎人的冒险旅程。（哭）



YESTERDAY ONCE MORE

发生地点　垃圾场
ジャンクヤード

离开了家门，先到村里的酒吧转转吧。鱼龙混杂的酒吧里可以打听到很多情报，这是身为一名猎人的基本常识。在酒吧中会遇到一个名叫红狐的美女猎人，她会教主角一些猎人基本技巧（系列的老玩家一定对FC版旧作中的红狼印象深刻吧）。出了酒吧来到村里的猎人事务所，一位猎人介绍主角去村子旁边的垃圾山（ジャンク山）寻找战车，同时得到了第一个通缉犯的情报。情报收集的差不多了，就可以去装备店买一把武器向垃圾山出发了。

要点1 酒吧的点唱机可以播放游戏中的BGM，对自己的射击技术有自信的话可以试试旁边的打坦克游戏机，100G玩一次，要是取得高分的话是会有奖励的。

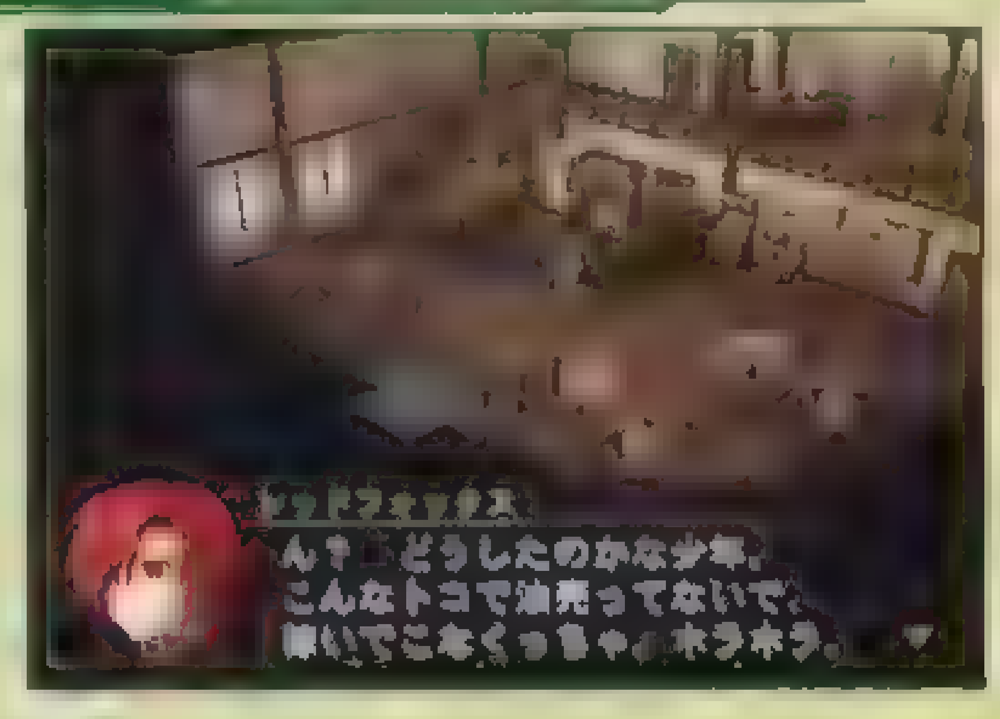
要点2 村子上方的教堂里住着大名鼎鼎的医学怪人——明奇博士。"再见明奇"的BGM依旧，真是让人感动得老泪两行了。如果有同伴在战斗中死亡，可以到这里接受博士的电击复活：即使全灭也不用担心，这个游戏永远不会GAME OVER，博士忠实的助手伊格鲁会把全员拖回来的。让人安心的是，复活不会花掉一分钱，因为主人公的尸体已被用做人体研究抵消了报酬……

要点3 村子里有着绿色屋顶的小房子是空间传送装置，可以利用它往返于到过的村镇。

由垃圾堆开始的传说

发生地点　垃圾山
ジャンク山

来到村后的垃圾山，一路向前，在第一个岔路口向上，于最深处可取得第一辆战车：越野吉普车（バギー）。回到之前的岔路口向下，在箱子里可以得到37mm主炮。继续前进，在最深处遇到第一个通缉犯スカベンジャ　，用刚入手的战车和主炮可以轻松取胜。原路返回，在入口处原本有人挡路的地方可以得到两件人类装备。



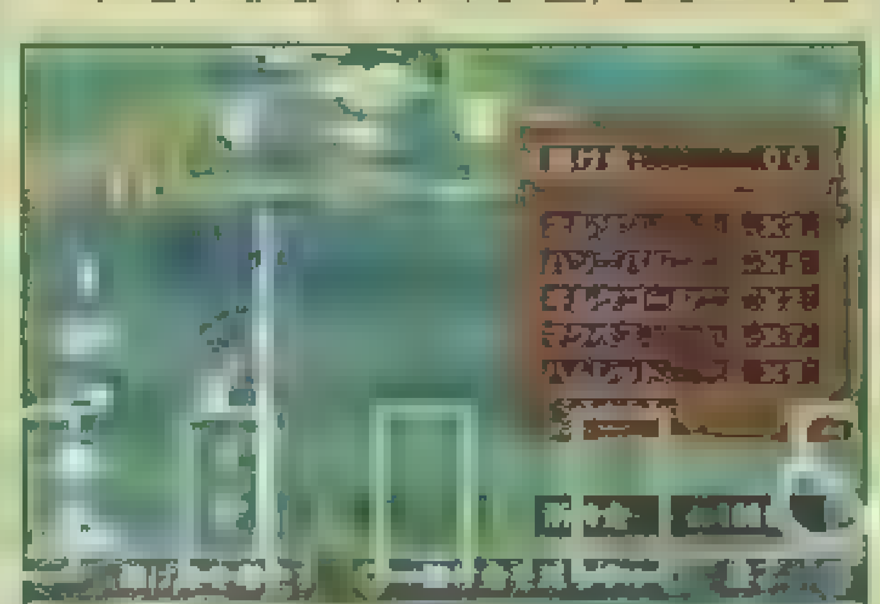
要点1 ジャンク是垃圾的意思，在东部大陆得到这种道具便可以来到这里，同门口小孩交换合成人类用装备的材料。

要点2 先左转再右转会发现一个需要密码的箱子，密码是2946，里面是金块，可以卖5000G。

男人的浪漫

发生地点　垃圾场
ジャンクヤード

终于得到了第一部战车，还干掉了一个通缉犯，可以回家向老妈及街坊四邻吹嘘一番了。在猎人事务所领到1000G赏金，去酒吧喝点小酒挥霍一下吧，哈哈！听着小曲儿喝着啤酒的感觉真好，酒吧老板的女儿好像还对自己有点意思。金钱！名誉！女人，一切满足男人虚荣心的东西 I need more，I need more！（编按：如各位看官所见，我就是喜欢作者的这份直率。）



要点1 本作的老妈可没有以往那么温柔，战车损坏拿到老妈那里修理居然是要钱的，还说什么要是个真正的猎人就一定会付修理费……这无情冷酷的世界啊。

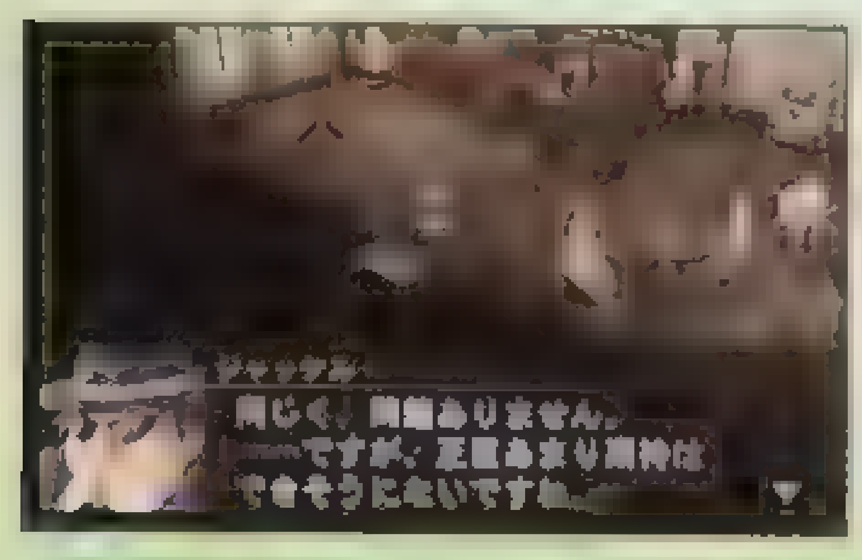
要点2 家里地下1楼是车库和战车改造工厂，要改造爱车就来这里。

重装机兵小贴士1 爆机一次后读取进度，地图西南角会出现迷之洞窟，可以挑战全部的通缉犯，连胜9次后便会得到最强之证，还有，战斗中按住L2键会加速战斗，可以节省时间。

黑色的阴影

发生地点 纽福克
ニューフォーク

出了垃圾场一路向北，过桥后来到了纽福克，在战车修理场会遇到与主角一家世交甚好的达米欧大叔，他可以为战车涂装。修理场中还可以遇到和主角从小一起光屁股长大的基里亚和米卡，职业都是技师，可以任选一个成为同伴。在酒吧，会遇到三个身穿黑色西装的神秘人物，在谈论关于复苏世界大破坏之前的文明的事情。



要点 1 基里亚和米卡之一成为同伴后，可以随时回来交换，不过经验和等级是单独计算的。基里亚自带特技"即席修理"（在战斗中修理战车）。米卡自带技能"修理"（战斗结束后修理战车）。

要点 2 在战车装备店可以购买车用道具犬系统（ドッグシステム），是比传送机更方便的传送系统。战车携带后在菜单选择最后一项ドッグシステム即可瞬间来往于各个村镇。

要点 3 在垃圾山通往纽福克的桥旁河边埋藏着一辆德马格（デマーグ）战车，由于此时还没有金属探知器，多多调查吧。

命运的邂逅

发生地点 废弃大楼
廃ビル

出了纽福克向北来到沙漠中的废墟，在自动贩卖机旁的入口来到地下一层，就会发现蚊式（モスキート）战车。正在洋洋得意时突然闯进来三个人，瞧模样似乎也是猎人，说了半天废话得知金发小姐名叫罗丝·贝尔迪亚，另两位是她的弟弟和管家，同样是来寻找战车的，无奈晚了一步，只好把战车让给了主角。

要点 1 废弃大楼里有不少物品，3楼的75mm主炮一定要得到。

要点 2 搜刮完毕出来后，在周边的沙漠随便走走便会发现第二个通缉犯ニュービートラ，实力不强，用刚入手的战车和主炮轻松搞定。

THE SECOND RED

发生地点 垃圾场桥北商人营地
ジャンクヤード

在纽福克西北的商人营地会遭遇赏金首人类狩猎军团在袭击游商。在Metal Saga的世界，无论英雄还是恶棍，都不会对流浪的商人下手，这是不成文的规矩。这伙混蛋居然如此没有职业道德，实在不可轻饶。刚灭掉一堆喽罗，人狩り大队长便开着一辆破车出现了，这厮实力不弱，当将他战车的SP轰至一半以下时，红狐突然华丽地出现，红色短发，俊俏的脸蛋，诱人的紧身衣，手持巨型枪刃，只见一道白光闪过，瞬！红！杀！人狩り大队长的破车被直接轰飞，紧接着便是直接面对人狩り大队长，劲敌，小心应付。



要点 1 此战非常特殊，与商人对话的时候千万不要选退却，战斗中也不可逃跑或者被灭，否则再次来到此地会发现人狩り大队长已经把营地洗劫一空离开了。保险起见，买齐装备再来吧。

奔向远方的列车

发生地点 East Zero→Alice One
イースト・ゼロアリ→ス・ワン



▲在酒吧中可以找到同伴——但其实我是想要台上那两个舞女姐姐做伴侣啊……

继续向西北前进，到达新的镇子East Zero。酒吧里会遇到一个龅牙在吹牛，说正在找猎人筹钱去挖掘战车，千万别信他的，直接走人。镇子里还有通往中部大陆的火车站，列车有3个等级，反正还是穷人，寒酸点就在2500G的贫民仓将就一下吧。刚要上车，就碰上一伙人匆匆上了火车，看样子不像善类，还是别招惹的好。坐火车一路来到中部大陆的Alice One镇，商店里的物品都很高级——当然价格也很高级。在酒吧会遇到卡琳和拉希德在争论枪和剑哪个更强（真无聊）。上前对话就可以任选一人收作同伴（同样可以随时调换）。之后使用犬系统传送回East Zero。

要点 1 Alice One是游戏中期的镇子，周边的怪物很强，收了同伴不宜出镇，应即刻返回East Zero。如果金钱充足购买几个高级装备，后面的战斗会很轻松。另外切记即使卖身也要去人类道具店买一个金属探知机！

要点 2 在列车上的赌场会遇到两个通缉犯，ダルトンウラザーズ列车强盗三人组和パペットマン·ジョー人偶师。全部是白兵战，以目前实力绝非他们对手，慎之！并且无论胜负都只有一次机会与他们战斗，因此上了火车之后最好不要乱跑，以免误入赌场，待以后实力变强后再来挑战。此外打倒ダルトンウラザーズ一段时间后会收到ダルトンブラザーズ残党发来的Mail，说是要为朋友报仇，然后由East Zero向西进入第一隧道深处即可开战。

要点 3 East Zero东南方沙漠会遇见沙漠鲨鱼在游，这便是通缉犯スレッジハンマー，虽然赏金比人狩り大队长少500，但是实力并不弱，最好收了战士同伴后开3台战车来打。

猎人、战车与狗

发生地点 BG研究所
BG研究所

East Zero西南方的树林中有一栋建筑物，进入后会发现黑衣二人组，交谈得知黑衣人组织正在寻找大破坏之前的文明留下的遗迹，而这里便是其中之一：基因研究所。在一间实验室发现四只正在沉睡的基因改造犬，四选一成为同伴。（这难道不是任天狗么……）



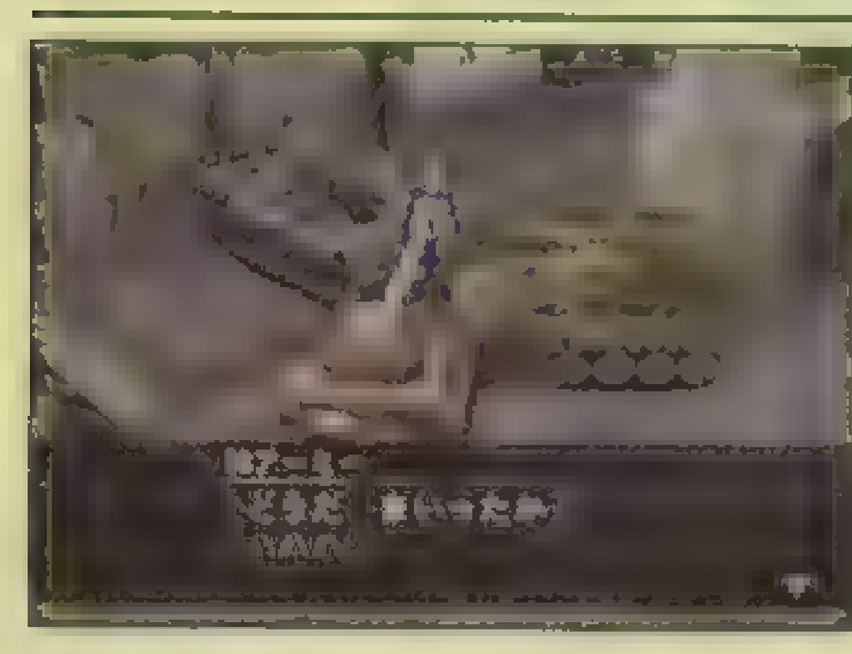


要点 1 四只基因改造犬分别是柴犬波奇，土佐犬塔罗乌，波士顿犬贝尔纳尔，圣伯纳德犬拉利。

要点 2 波奇各项能力都很平均；塔罗乌善于格斗；贝尔纳尔偶尔会发射激光，但总体实力不强；拉利的回避很高，而且还可以无限回复HP。

深渊战车的女孩

发生地点 贝尔迪亚＆要塞遗地
ベルディア＆要塞遗地



贝尔迪亚镇中有一座豪宅，进去一转才知道这里便是罗丝的家，不愧是大小姐啊！去罗丝的闺房转转，发现这妞原来也挺可爱嘛。同罗丝的老爸交谈得知原来他和主角的老爸交情不错，但他也不知道乔治如今身在何处。罗丝家里可以找到很多道具，不要客气，全部收走！

出去到酒吧混混日子再去猎人事务所打听下情报，便出镇子到北方的要塞迹地，会发现几个官兵和一辆战车，现在暂时不能取得。选择右边的通路，在2楼和3楼找到开关，开启通向5楼的电梯，乘坐电梯来到5楼，在一处穷奢极侈的房间找到了被通缉的蓝色贝雷帽大佐，这废柴堪称是整个游戏最无聊的BOSS了，自己躺在手下背着的躺椅上，攻击全靠手下3名杂兵，除了喝酒和睡觉之外什么也不会，我便要败啊！

切掉废柴大佐后原路返回，这时看守战车的士兵已经逃走了，戈帕德（ゲパルト）战车入手。这辆战车是对空专用，两门主炮穴只能装备小口径的对空机炮。接着进入上方的通路，在最深处发现沉睡着的超兽战车，是个劲敌，整备好战车装备再挑战。

要点 1 在罗丝父亲的房间可找到ハリクリの地图。罗丝家墙后的壁画上一共可以找到3000G。

要点 2 虽然蓝色贝雷帽大佐很容易料理，但到达5楼前还有几次必经的杂兵战，因此还是有15级左右再打较好。切掉大佐后可以在5楼储藏室的墙壁上得到豪华地图。至于那超兽战车，可以用遗迹找到的105mm主炮轰之。



▲瞧这穷奢极欲的客厅就让老子不爽……小白，快撒泡尿！

重装机兵小贴士 2 使用村镇里的传送机依然会有极低的几率发生传送错误事件，之后便会被传送到超特技仙人のテント和イワサキ制药研究所这两个地点之一，超特技仙人のテント处可以习得全部特技，イワサキ制药研究所则可以找到再生胶囊。

钢铁的须佐之男

发生地点 鸟神村＆蛇洞 トリカミ＆蛇の穴

一座巨大的鸟居立在村口，典型的日本村落。在村中最北面的山顶上同巫女说话得知北方蛇洞的大蛇无法封印。出村后到北方的蛇洞，先在洞内的水池旁将五歧大蛇打跑，然后原路回到洞口，死蛇没教训还来挑衅，直接将它杀掉喂鱼算了。解决了大蛇后回到鸟神村的山顶向巫女邀功，可以得到斩魔刀。

要点1 在鸟神村买上防寒装甲，这样大蛇的全体攻击便没有威胁。为防止装甲被破坏可以多买几件备用。大蛇的弱点是火，因此资金充裕的话最好购入几件火属性的武器，另外买上两三枚火炎手榴弹，每次可以烧掉大蛇180左右的HP。第一次打败大蛇后向里走，会发现一个マーイガト（经常自爆的那个怪物），凭借大无畏的恐怖主义精神……自爆后炸开了通路，这样就可以走捷径来到之前停车的地方，开着战车回到蛇洞入口，用战车与大蛇拼命。大蛇的全体攻击很强，必要的时候下车用火属性武器和它进行白兵战。



▲八岐大蛇为何变成了五岐……莫非剩下的三个头是长在屁股上的？

要点2 洞中可以找到92mm炮，回旋镖（投げナイフ）。蛇洞最深处的一个通路被一个大石头堵住了，目前暂不知道通过方法。

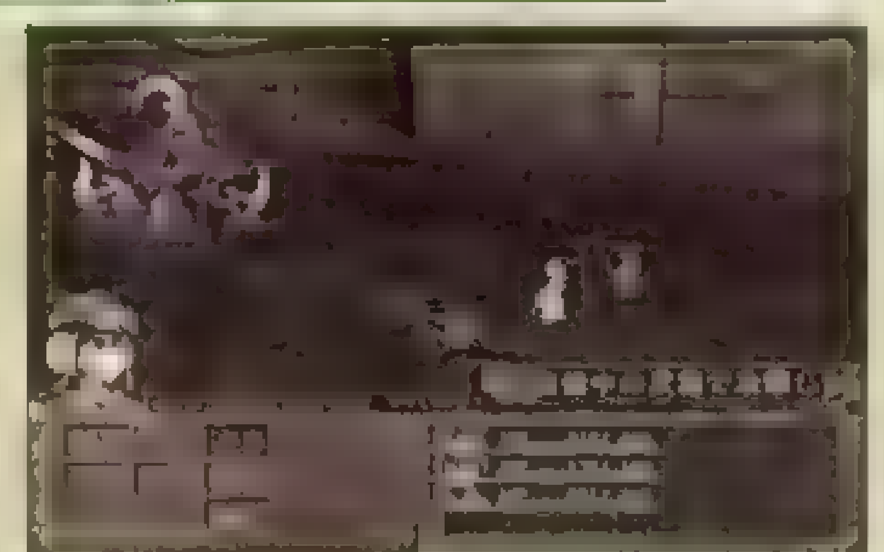
要点3 鸟神村东面与沙漠交界地会随机遇到系列著名的神风鬼王，超低的出现率和超高的逃跑率成为无数老玩家们惨痛的回忆。另外东部大陆经常会看到的鸟状影子是通缉犯ハゲタカヤーボ，会沿着公路从垃圾场、纽福克、East Zero、贝尔迪亚、鸟神村这五个城镇之间移动。接触到它的影子便会战斗，不但要有对空战车还需要强力的武器，以目前实力还不是对手，后期再来吧。

止战之殇

发生地点 莫尔克镇 モルゲタウン

鸟神村的东北，穿过茫茫的沙漠，莫尔克镇就在东方大陆的东北角。曾经繁荣的城市被亡灵战车大队蹂躏得不成样子，人们不得不转到地下生活。镇中可找到不少不错的装备。村中最下层有个下水道，通缉犯“扫き溜めの恶魔”便藏身于此。里面的怪物很强，建议先在Alice One买些好防具再进入。下水道内正方形台子的左边水域内会随机遇到“扫き溜めの恶魔”。解决掉这个又脏又恶心的东西后出镇，镇子的西方终日大雾弥漫的区域就是广阔的亡灵沙漠了，在这里会不断遇到亡灵战车大队，无穷无尽，沙漠的西北方立着一块慰灵碑，记录着战争给人们带来的无尽伤痛。石碑旁边埋藏着黑豹式（パンッァー）战车，拖回去置办好装备吧。

再次来到鸟神村，与山顶的巫女对话，得知破除亡灵战车大队怨魂的方法。回到亡灵沙漠，调查石碑选择“是”，破坏掉后，战争中的怨魂便会升天了。至此东部大陆已经基本制霸完毕，直接传送到Alice One开始西部大陆的征途吧。



要点1 莫尔克镇中可以得到几件防寒装甲、青龙刀、火炎枪及贝雷塔手枪等。如果之前蛇洞还没有打，可以直接到这里搜刮完装备再去。下水道的怪物同样怕火，装备防寒装甲后可以轻松面对大部分攻击。下水道左下方有一条无限循环的道路，暂不知道通过方法。

制作者的猿猴情结

发生地点 Alice One アリス・ワン

又来到了中部大陆的Alice One。把用命换来的赏金全部贴到战车上吧。备齐装备后来到镇子北方的猴山（サル山）。里面的原生猴子实力不弱，经验同样可观，一战一级想不升都不行。山洞并不复杂，一路前进来到最深处看到正在泡温泉的サルモネラ元祖，还记得初代中的沙门菌猿一家吗？这便是他们的老祖了，哇卡卡，打它之前要先干掉旁边那个耍剑的老毛猴。二连战，因此要做好充分准备，幸好老祖不是很强，推荐等级35以上。



FINDING NEVERLAND

发生地点 Neverland 孤儿院 ネバーランド

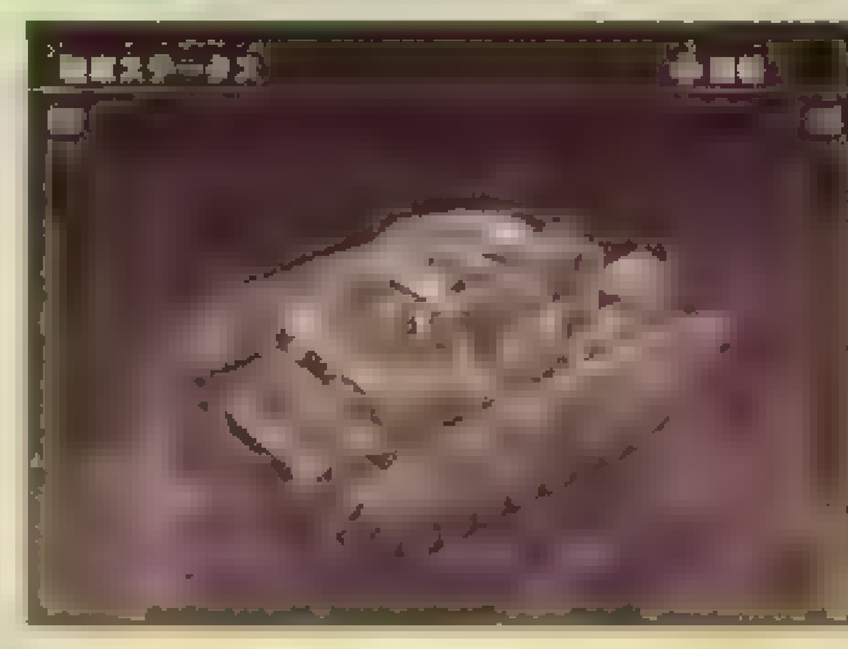
沿着Alice One的道路一路向西北前进，帮助一群孩子们修车后便进入孤儿院（不帮忙的话会被门口守卫直接秒杀）。村子大厅左边的房间内有一个小正太正在修理一辆战车，只是还需要10t废铁（铁クズ）。废铁有两种方法可以得到：一是用战斗后得到的“何かの块”、“中くらいの块”、“大きい块”这三种道具去西部大陆任意一座城市中的战车装备店同商人交换；二是使用分解战车零件的特技リサイクル，此特技可以在Alice One的特技仙人处习得。分解任何战车装备或道具得到的废铁一律是1.7t。分解特技使用一次要花掉5000G。凑够废铁后再花2万G，出去随便找个旅店睡一觉，再来就可以从小正太处得到新的旋风（ヴィルベルヴィント）战车，这是第二辆对空战车，可以装备4门小口径对空机炮。



掩埋在黄沙下的宝藏

发生地点 巴士站 バス停迹地

先在Alice One的酒吧花5000G打听到情报，然后去正西方的商人营地处花3000G买到物品巴士站牌（バス停），然后向正北方前进，进入巴士站，在有绿色顶棚的候车点使用巴士站牌，成功后会被传送到外面，7分钟后进去可以取得野地巴士（野バス）。如果不确定时间，进去点那个站牌就会看到时间，看过后强制传送出来。在巴士站附近会遇到通缉犯グレートホイル，实力不强，尽情开炮吧。此外巴士站西北方沙漠的边缘地带还埋藏着巴巴罗萨坦克（バルバロッサ），快使用探测器哼哼哈兮去吧。

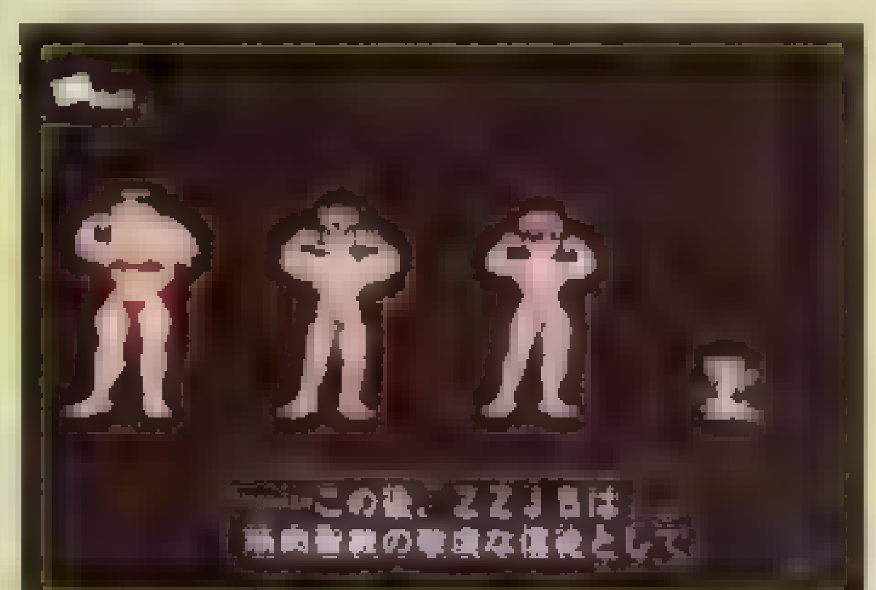


是男人就练八块腹肌

发生地点 多安镇 ドアン

由孤儿院延海岸线一路向下，来到水港镇多安。刚进镇便会被一神偷窃去一半金钱（坐在战车里也能被偷！我便又败了啊）所以还是把钱花干净再来吧。在这里坐船就可以去西方大陆，不过先别急，先去多安东方的森林里，传说中的筋肉圣教总部便座落于此。同门卫谈话，“见学です か？”选择“いいえ”，“じゃお入团？”选择“はい”，就可以进去了。之后装备会被全部没收，在最上层和教祖セント・マッスル对话，之后会被带去地下接受干部候选试练，选择“やぱり逃げるす”。被没收的装备在旁边的箱子里。之后一路狂冲到最上层就可以和教祖对决了，由于是白兵战所以务必谨慎应付。（目测结果：即使壮如阿诺州长在此教祖面前也不过是小学生水平……）





▲如果在筋肉圣教里全部选择同意的话，便会出现让人暴寒的筋肉结局

接着从多安镇向东南方向走，大地图上有一段V字型的铁路，这段铁路南边一点的沙漠里有一块凸出来的大铁块，在此调查可以发现ティガー虎式坦克。

八荒六合唯我独强！

离开西部大陆之后，通缉犯的[illegible]开始[illegible]，实力也是[illegible]，有一些[illegible]要触发一定事件才会出现，游戏的流程很难按照一定顺序来进行，因此以下我将中部大陆的通缉犯和事件整合到一起，既是出于行文的方便，也是希望大家能够自由地按[illegible]S的自由[illegible]，玩出自己的游戏方式。

[illegible]&3DM-SM

重装机兵小贴士3 垃圾场（ジャンクヤード）中有一间专门收集破碎铠甲的商店，当身上穿着的护甲受到攻击损坏后就会变成破碎铁片，积攒一定数量时可以换到不同的护甲，数量越多换到的护甲越好。

中部大陆周边通缉犯捕杀

从孤儿院沿铁轨一路前进，如果这时已经收拾掉10个以上的通缉犯之后便会收到来自猎人工会的求救信。这时便可以去西北方的大陆横断铁路第二隧道，在第一层的最深处遇到大型钻探机ビッグモール，这是“大破坏”前的遗产，但最近突然暴走(黑衣组织所为？)。由于是固定遇敌所以不必担心出现率问题，这个地鼠



型机械的弱点是光学武器，推荐45级以上直接轰杀。

终于查到了人狩り师的线索了，从多安镇右上方出口处黑衣人旁边的缺口进入工厂，最底层便会遇到人狩り师团长，可以为卡琳的父亲报仇了。打倒他后还要连续再打一次，推荐等级40以上。

孤儿院东南的大地图上有一座废弃大楼，在大楼右边调查，突然蹦出来一只巨型寄居蟹，这就是通缉犯ヤドカリフォ-トレス，由于经常会躲到大楼里，因此战前一定要备足APFSDS弹。这只螃蟹不是很强，50级左右便可以搞定了。

第一次去多安南部沙漠时会收到SOS信件。在附近搜索即可发现战车ジゴク，一定要将战车整备妥当，没有400的强度还是别惹为好。フルメタルボア也是在多安西南的沙漠里，经常容易破坏战车部件，建议将机械师换成基里亚，使用即席修理技能。

多安西南方的跨湖大桥，机械版日本时代剧正在上演。传说立于桥头的武藏坊弁庆已经收集了999个人的武器……大汗。这家伙实力很强，最烦人的是他的攻击多数会直接攻击战车部件，6回合后还会使用乱舞技，让人十分头痛，一定要快速解决。打败他后可以在里面找到新的战车罗吉纳(ロジーナ)。

玩过前作的玩家一定不会忘记在超任版《Metal Max 2》中著名的巴特战车研究所。本作中会为玩家制造战车的怪博士巴特依然老当益壮。巴特战车研究所就在中部大陆的最东南



角，进入后先同博士对话，凑够他所要求的废铁，交给旁边的机器人，再找博士交谈即可。在这里可以在美妇人M3 Lee(ルルベル)，隆美尔(ロンメル)，艾布拉姆斯(エイブラムス)，零式，豹式(レオパルト)五种战车中任选一辆制造。制造出的战车可以随时回来重新回炉造成其他式样，只需补齐两种战车相差重量的废铁即可。

我的征途是砂尘大海！

发生地点 霍莱 ホーライ

一切准备就绪后回到多安，把钱全部花掉，买一些海战专用的S-E武器，租船便可以在海上玩了。先来到西南方的霍莱，接着直接传送会到多安，发现镇子被章鱼坦克占领了，连续干掉5只后，巨型章鱼ミサイルクラーケン便会出现，战胜后领了赏金出村便会收到Mail，多安镇的居民为答谢主角要送一艘船。和船港处的老人对话就能得到自己的船了。

要点1 章鱼坦克的经验不少，而且是固定遇敌，随时可以补给，是个练级的不错对象。只可惜获胜后一文钱也没有。



拿到船后，由霍莱向北到达一处商人营地，会发现一辆消防车。正要跟商人商量购买，罗丝忽然出现并出了更高的价格。于是商人要主角和罗丝自由竞价。一段时间后会收到Mail，再去此处商人营地，罗丝会出价5万G，只要比她出更高的价格就可买到消防车。

在湖中会随机遇到オオナマズサブマリン和ダンゴロイド两大水中通缉犯，オオナマズサブマリン在多安西南方小岛的西方比较容易碰到；ダンゴロイド在Neverland孤儿院(ネバーランド)西方，湖的最北方那条细细的小河中容易碰到。都是强敌，对战前要确保装备了海用S-E，否则战斗将会十分艰苦。

拿到消防车后到霍莱旁的废旧大楼，利用消防车的梯子进入大楼，在B1可得到巴尔干(バルカン)战车。开车从3F可以出去。2F还有一个通缉犯ステルスアサシン。它经常会进入隐身(ステルス)状态，所以专攻隐身状态的人类武器(如声波属性的武器)是必须的。推荐等级90以上。

一路向北来到履带要塞(キャタピラ要塞)/人类砦，再向北则是最后一个镇子加农之刃(キャノンエッジ)。两个镇子之间有不大的几率会遇到カイザーカミカゼ，这可是第二个“神秘人”！样子极其猥琐的神风鬼皇，同样出现率非常低，逃跑率非常高，一定要使用从ベルディア学来的退却阻止特技。

终战的预感

发生地点 加农之刃 キャノンエッジ

终于来到加农之刃。这里是最后一个城镇了，买齐了装备，把没有收拾的通缉犯都补完一下，为最终决战做好准备吧。加农之刃西方山中的长方形凹地中靠右边山崖处埋藏着メルカバ战车。其实这就是FC版《METAL MAX》中红狼战车的车型



以色列的梅卡瓦，只是未被涂成红色而已。如果现在手里存有十几万G的钱，便试着去拿最强的战车：マウス鼠式吧，这辆车的获得是需要完成一系列事件的：

1	在East Zero的车站前和战车旁边的男人说话。
2	给East Zero酒馆内的龅牙(出っ齿)70000G左右的钱(钱的数量是浮动值，如果还是不走说明给的钱不够)。
3	在列车的赌场车厢和龅牙对话。
4	在Alice One的犬コロシアム和龅牙对话，他又会离开。
5	ホーライの酒场和龅牙对话，给他同上次一样多的钱。
6	在キャタピラ要塞的酒场触发事件。
7	去キャノンエッジ的ハンターオフィス与一个站着的猎人说话。
8	在人类砦的酒馆和龅牙说话告知他被通缉了，然后他便会逃跑。
9	和人类砦酒馆门口的大爷说话。
10	在人类砦的里路地(被栅栏围住的地方)的建筑物的阴影处找到龅牙，然后开打，打赢后去キャタピラ要塞的酒吧里找长老要车。



至此战车应该已置备齐全了，在沙漠里打打怪存些钱，加农之刃北方的沙漠里会遇到マルドゥック，皮糙肉厚，实力非常强，HP下降到一半时还会进入隐蔽状态，十分难缠，一定要带上APFSDS弹。

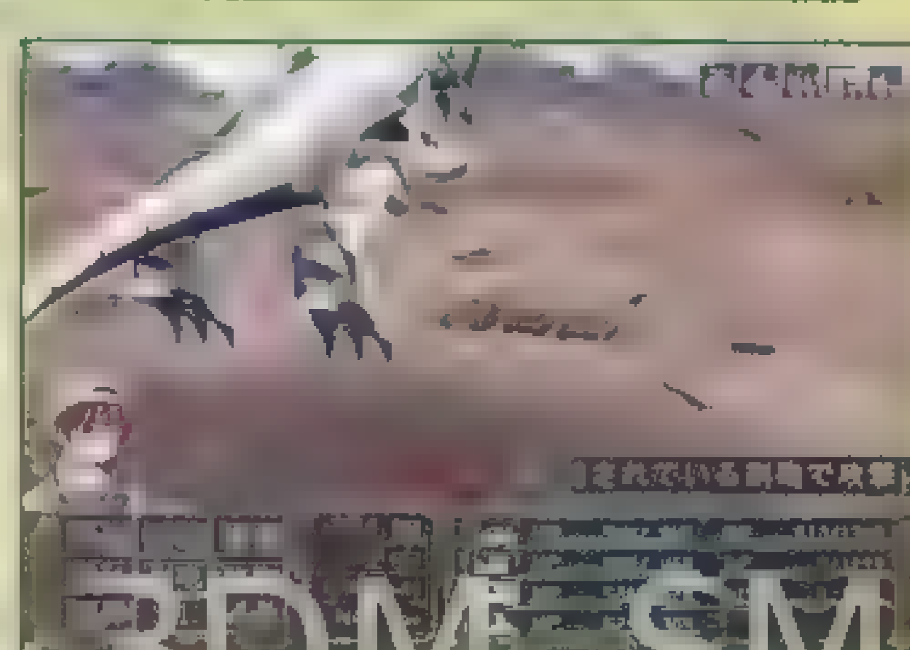


最强的四个通缉犯攻略方案

1 名称 [illegible] **赏金 150,000G**

在沙漠中的黑之塔附近还会遇到砂暴之龙，这是同隆美尔游魂(ティアマット)同等级的超强通缉犯，简直就是金属的巴哈姆特。这个最强的空中怪物口中放射的电磁波可直接对战车造成严重伤害，当其HP被削减到一半以下时还会使用装甲转换特技，和它对战简直就是噩梦。攻略要点是在East Zero习得的フォールダウン，作用是令空中机械系敌人强制着陆。并使用S-E炮穴较多的战车加装对空专用S-E：CIWS。

CIWS入手方法：自造战车时将S-E选为CIWS，战车造好后把CIWS



卸下来再回炉重造，反复数次，想要多少便有多少。

重装机兵小贴士4 ホーライ港口有三个仓库，进02看到一个女孩被人威胁去开锁，出来去村子左上看到她在开锁，过去说话，然后再去仓库，选第一项帮她便会得到万能钥匙(ロックハッカー)，这样便可以开启游戏中所有的门了。

2 名称 ティアマット 赏金 200,000G

Alice One西北的沙漠中会遇到这部隆美尔游魂（FC上的《重装机兵》曾译做“沙漠之舟”）。这是沙漠中的巨型移动要塞，旧文明的最强陆上战舰，系列传统的战车系最强通缉犯。它完全不是一般程度可以解决得了的，战斗根本是硬碰硬，没有最强的自信还是少惹为好，推荐等级：150级以上。

干掉隆美尔的游魂后它就会变成多炮塔的地上要塞ティアマット，实力极强，建议去Alice One习得特技ブレークダウン，作用是一定几率停止全部机械系敌人的活动，之后便可以随意蹂躏那些炮塔了。再次胜利后发现要塞是可以进入的，并在内部的B1F收到最后一位同伴——旧文明制造的最终兵器少女アルファX02D（邪神COS MOS……）。140级，无法升级，无法装备武器，能力超强，特技不花钱而且实用。（隐藏的最恶结局：地上要塞内部的自爆控制台上输入3476，然后按UNLOCK，EXIT——要塞自爆，地球毁灭结局出现。）



3 名称 赏金 100,000G

曾经号称“西部最强”的猎人居然是垃圾场（ジャンクヤード）酒吧的老板！

要触发本事件要先去Alice One的猎人工会和一个叫ビーン的人说话，然后回去酒吧就可以了。注意如果有人挑战的话，去酒吧和ジャック对话不会发生事件，必须等到酒吧没有挑战自己的时候才能进行。触发事件后会有两个猎人冲进来要干掉ジャック，还抓了他女儿作为威胁，ジャック出去后瞬间便摆平了他们。

第一次出现选项选第一项放他走，如果杀死他酒吧就再也不会开了。放走后回家和老妈和妹妹对话（可忽略）。出村收到MAIL，老爸说他没时间，让你去モルゲタウン的下水道救ジャック，来到下水道后碰到ジャック的女儿，选择带走她，在下水道中找到ジャック后出现选项选第二项站着不动，事件后继续选第二项站着不动，然后ビーン良心发现放了ジャック。事件后出村收MAIL，去猎人工会领钱，酒吧重新开张，这个事件便圆满解决了。

如果打倒他，那么垃圾场的酒吧从此关门大吉，更不会再见到他的女儿，还会被老妈和村人骂做冷血的杀人魔，就连称号都变成了死神……而且完美的通缉犯图鉴也永远无法完成。



4 名称 赤色恶魔 赏金 300,000G

其实就是红狐，几乎无敌的猎人，方法不当的话即使用金手指改到255级也未必能战胜她，这里提供一种攻略方法给大家做参考。

首先用合成プラズマ炮身＋プラズマ电磁コイル＋プラズマコンデンサー＋ドングル13合成出プラズマキャノンコア；其次，推荐等级140以上；最后，事实证明，等级再高也不能跟其进行白兵战，所以必然选择战车战（第四项）。

战前准备：战车：鼠式（マウス）。主炮1：改造后的プラズマキャノンコア；主炮2+3：买到的最强主炮改（初始905攻的那个），一炮一千多。副炮1+2：35mm机统改（实际无什么作用，纯为战车增加耐久度）。S-E1+2：履带要塞能买到的30800G的冰冻属性S-E改（有很高几率可以攻击到隐身状态）。

所有装备必须改造到攻最大，强度最大（因为那么重，只能靠战车本身零件作为战车耐久了，而且即使有高功率发动机，所能携带的装甲也不够红狐一下1800的），这时候出现了一个问题：目前没有足够的发动机能拖动这么一堆装备，于是我采取了一个小花招，就是战斗开始前把战车拖到红狐身边，或者先把鼠式上大部分装备全卸下来装满装甲约3000多，然后装上装备以超超超重状态（-46t）停靠在其身边。然而这个小花招只成功了一半，就是能超重开打，却是以0sp的状态出现的，然而速度却被默认为有高sp的状态，所以不能先攻了，大概是BUG。

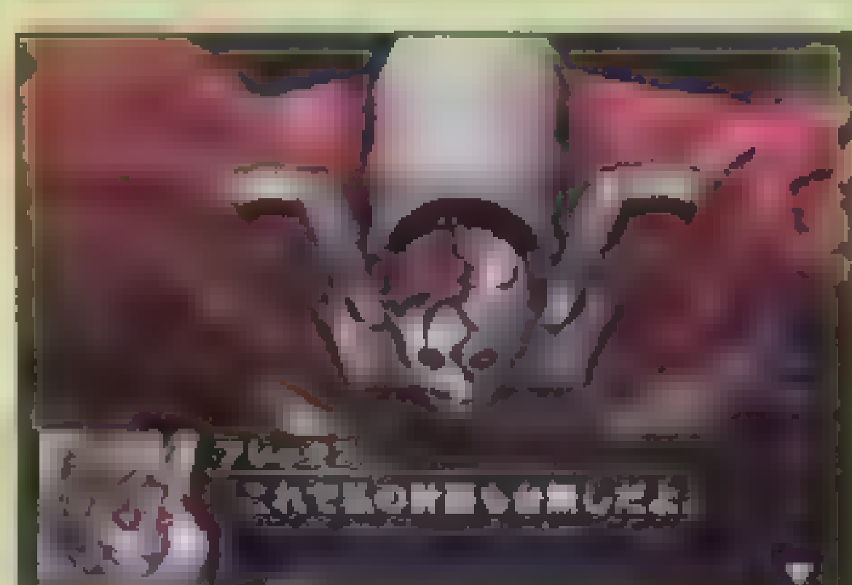
战斗第一阶段：红狐躲在范围外：前几个回合使用主炮，每次3发，虽然命中低一些，但一般至少总有13的几率击中，如果采用对范围外的rap弹，每回合只能开一炮，损伤只有600多；战斗第二阶段：红狐恢复正常，此状况双方都处在不太有利的地位，这个时候你的主炮一般应该至少坏了一个，但还要继续狂轰，因为命中高了；战斗第三阶段：红狐隐身，此状态普通攻击无效，因此采用双S-E，看看自己的人品，发现两个SE虽然都破损，但还能撑，于是狂轰至结束战斗。

最终之战——黑之塔 ジッグラト



先来到Alice One村口的レオン家里同レオン对话，得到黑之塔的情报，接着进入加农之刃西北方沙尘暴中的黑之塔会被赶出来，后去Alice One村口的レオン家看到他被黑衣人袭击，救出他之后出村收到老爸传来的紧急MAIL，再去黑之塔，会看到老爸被黑衣眼镜男打伤，从老爸口中得知这个黑之塔是古代文明超级导弹的发射塔，黑衣人组织要用它毁灭全人类。时间不等人，赶快进入塔中，由顶层进入，直接坐电梯到最底层，干掉黑衣人组织里的女人和胖子，原来导弹的发射已进入倒计时，他们只是为了拖延时间。继续前进找到黑衣眼镜男阿里克斯，他说出了事情的真相……

以前的人类为了找出拯救地球环境恶化的方法，集结了当时的科学技术做出了拥有高度人工智能的计算机，它名叫诺亚。诺亚为了拯救地球到底应该怎么做呢？模拟了无数次之后，诺亚得出了答案，那就是抹杀制造自己的人类！只要抹杀了因为一己私欲而不断破坏地球的人类，就可以拯救地球，之后就发生了“大破坏”。这场“大破坏”几乎让人类全部灭亡。为了消灭生存下来的人们，诺亚制造了一群兵器……人们称之为怪物，之后怪物数量慢慢减少了……有一天，诺亚不知道被什么人破坏了，传说是一个猎人干的（FC版《Metal Max》剧情）。在那之后，诺亚消失了，可是怪物们却没有消失，这是因为诺亚的终端机也存在着人工智能，把诺亚的机能分散开继续运作着——黑衣男阿里克斯就是诺亚的终端之一！



原来阿里克斯说出这番话也是为了拖延时间，真是狡诈透顶，导弹就要发射了，选择阻止导弹发射（如果选择不阻止的话便会出现世界毁灭的结局），然后到电脑前存个档，从下面的门进入作业用电梯一路追赶导弹，之后便全力攻破吧。

刚把导弹打爆，暴走的阿里克斯便爬上来了，最终之战，拼尽全力吧。

后记

为了保证销量，本作并没有按照系列既定的风格进行下去，而是从头到尾在努力重现初代的感觉。虽然很清楚这是为了这个系列能够继续下去，但这种不思突破的制作态度仍然让我有些生气。然而当我深入地玩了本作后，便完全被它征服了。虽然剧情方面有些薄弱，然而游戏中无处不在的“继承”与“创新”使得这个游戏的乐趣达到了一个全新的高度。虽然它的画面并不华丽，虽然它既没有语音也没有CG，虽然读盘太慢是一个致命缺陷，虽然在吾人看来它有着这样那样的缺陷，但是超高的自由度、庞大的事件系统、系列一贯的收集、育成、追加要素，以及那独一无二的流浪的感觉……虽然这的确是一个低成本的游戏，但却真真切切让我感到，这是一部能够让我看得见诚意的作品。在今天这个混乱不堪的游戏业中，《METAL SAGA》超越了十年前的自己。

由于时间能力所限，攻略中难免存在诸多疏漏和错误，希望大家见谅。如果今后有机会的话，我也很希望能将METAL SAGA的深度研究和各种资料一并奉上。如在游戏中遇到什么问题无法解决，欢迎到我们重装机兵专题站的论坛（bbs.zzi...com）上参与讨论，我们会尽力帮助大家的。

重装机兵小贴士 有时进入村镇会有“バーゲン中！”的提示，这表示村中的商店正在进行打折活动。这里有一个BUG，在打折期间只要不出村子，打折活动便不会结束，而使用传送机是不算出村的！即是说，只要遇到村镇打折，利用传送机到别的村子也还会享受打折的优惠。

文 沙罗

ティアリングサーガシリーズ

[攻略透解]

Berwick Saga

Lazberia chronicle chapter 174

ベルウィックサーガ

泪之指轮传说系列 贝里克物语	Enterbrain	S·RPG
PS2	2005年5月26日	日版





全合成材料

イチイの木	第1章"战う理由"15回合内访问民家	第7章材料店里购买	
スイムルグの羽	第1章材料店里购买	第4章"撤退援护"的BOSSラウロス身上	—
レミティアの皮	第1章依赖"非道の兄弟"BOSS身上	第8章材料屋购买	—
太阳のかけら	第2章 材料屋	第5章"城砦防卫"里的民家探索	—
アリアドネの丝	第2章 材料屋	第5章 ルミエール的任务里的宝箱	—
光の圣石	第2章依赖"马泥棒を追え"BOSS身上	第7章依赖"忘れ物"完成后	第11章材料屋
シノン钢	第2章依赖"实战训练"杂兵身上	第12章"暗の司教"城门增援的装甲兵	—
雷光のかけら	第3章材料屋	第4章依赖"カラコット"敌身上	
ハロールの魔眼	第3章"司祭二人"北边山洞探索	EX地图"ラースの祭坛"BOSSアーソビィ身上	—
シェヴァイルの皮	第4章材料屋	第4章"撤退援护"トロイア身上	—
オハール	第4章材料屋	第10章依赖"见果てぬ梦"探索	—
ハンタスマ铜	第4章材料屋	第7章依赖"访问者"BOSSダラス身上	—
アルゲントゥム	第4章"撤退援护"地图上的袋子	第13章"沉默の街"民家探索，有战斗	—
レッドルビー	第5章 材料屋	第11章"流血の谷"アンデルセン	—
トネリコの木	第5章 材料屋	第8章 依赖"トネリコの木"完成后	—
ソーマの药剂	第5章"城砦防卫"里的增援ラース神官	第9章 依赖"父と子"完成后	—
ヴンダアウィンチ	第5章"城砦防卫"里的バリスタ兵	第11章依赖"流刑の岛"的バリスタ兵	—
セリカ钢	第9章依赖"兵站基地"小屋破坏	第13章"沉默の街"民家探索	
灼热の粉	第2章"山贼讨伐"闪光民家探索	第5章依赖"山狩り"的袋子	—
ミスリル板×2	第6章"前线の街"的商店	—	—
リュコスの皮	第6章"前线の街"中央民家探索	第8章"木马兵团"战场上的商店	—
ケラース钢	EX地图"骑士の夸り"里BOSS身上	第10章依赖"见果てぬ梦"探索	—
陨铁	第9章依赖"ホルホス谷の恶魔"袋子	第11章"流血の谷"探索	—
ノトス铁	第4章依赖"下町の英雄"地图右上袋子	第9章"桥梁破坏"东南民家探索	—
ティリアの木	第6章材料屋	第10章"女圣骑士"的素材店	-
アマルガムの水银	第7章 依赖"访问者"地图上的宝箱	第9章材料屋	—
翠曜石	第6章依赖"食料配达"ミュレセン身上	第12章依赖"异教の神"ラスプーチェ	—
レーヴェの皮	第6章依赖"雇佣部队"里画面上出现的袋	第10章"女圣骑士"バリスタ兵身上	-
アンティロプの皮	第2章"完成依赖"传说の猎师	第8章"木马兵团"战场上的商店	
ユグドラの木	第10章"女圣骑士"的素材店	第13章依赖"废材回收"完成后	—
风士のかけら	第3章"司祭二人"增援的山贼身上	第10章依赖"见果てぬ梦"探索	—
アークサファイア	第6章材料屋	第6章依赖"商人の悩み"完成后	
ミスリルの粉	第6章"前线の街"民家访问	第9章依赖"ホルホス谷の恶魔"BOSSキーバス身上	—
ティクリスの皮	第9章"桥梁破坏"右上袋子	第11章 依赖"传说の猎师2"完成后	—
ブラットルー	第5章依赖"亲心"完成后	第10章 依赖"骑士と老婆"完成后	—
フレスラズリ	第7章材料店	第7章"公子救出"战场的商店	—
ヘシュタ草	第2章依赖"ニームの药草"完成后	第10章材料屋	—
スチールヴァイン	第4章"カラーコード"过关后	第8章依赖"家族の绊"完成后	
古代の咒符	第1章依赖"若き骑士たち"里的袋子	第4章依赖"下町の英雄"增援的敌身上	第12章"暗の司教"アルマキス身上
ミラフの体液	第2章"山贼讨伐"袋子	第8章材料屋	—
白金	第9章"桥梁破坏"ランスナイト身上	第11章"流血の谷"增援的ラーズ神官身上	—
ヘルタン砂金	EX地图"海の王者"海贼身上	第9章依赖"兵站基地"小屋破坏	—
琥珀	第7章"公子救出"战场的商店	第8章依赖"老兵は……"的BOSSフンカー身上	
ドラゴンパール	第7章依赖"古の宝珠"火龙身上	第10章依赖"见果てぬ梦"探索	—
原始武器	除了"バンデットアクス"需要从山贼身上捕获之外，其他的都能在商店里买到		—

特技补遗

上一次我们已经列出了游戏前期出现的我方角色的特技，不过到了游戏后期，还有一些角色拥有新的专有特技，在此一并补完。

名称	类型	作用
フォーク	自动	能够装备战叉。
スリ取る	自动	命中敌人时随机获得敌人非装备品。
スリ取るII	自动	命中敌人时一定几率获得敌装备品。特定物品不能获得。（一关只能使用2次）
巫女の祈り	指令	能够封印全关卡的暗黑魔法。每隔10回合可使用1次。有效时间到下一次该角色行动为止。
女神の守り	自动	3格内的角色魔防+5
改宗	指令	职业可以在高级司祭或拉兹司祭间切换。不过转成拉兹司祭时得不到经验值。
乙女の守り	自动	3格内的己方角色物理防御+5。
特殊支援	自动	与主角邻近时主角致命攻击率100%。

幸运的作用

[illegible] 运气是可以累积 [illegible]

全收集品

收藏家的事件是在第二章一开始出现的。之后只要在"司祭二人"一关中达成委托条件，那么以后玩家们就可以在战斗中帮助收藏家获得他想要的收藏品了。将全部收藏品收集全后，还可以得到额外的奖励。

ダークヒール	第3章"司祭3人"的BOSSフェルマー身上，或者从别的神官身上抢或偷。
スリープ	"ラースの祭坛"BOSSアーソビィ身上，或者从别的神官身上抢或偷。
ヘルウォーム	第4章"撤退援护"增援的暗黑神官身上，或者从别的神官身上抢或偷。
スキュラ	第6章"前线の街"最后登场的暗黑神官身上，或者从别的神官身上抢或偷。
ブラックメティオ	第4章依赖"下町の英雄"右上暗黑神官身上，或在12章依赖关中祭坛上方暗黑神官身上或其他敌人身上抢或偷。
飞龙の鳞	第10章依赖"见果てぬ梦"其中的一条飞龙身上。
将军の盾	BOSS级的将军身上抢，比如5章BOSSライアーク、11章的BOSS将军アンデルセン，可以让有"笼手"特技的クレイマー上去挑下盾后让ゼディ上去偷，事先可以SAVE一下。
三连射弓	第9章依赖"兵站基地"里破坏小屋后获得，或者从别的敌人身上抢或偷。

アサシンダガー	第9章依赖"ボルボス谷の恶魔"敌人身上，或者从别的敌人身上抢或偷。
カーリーアクス	第3章依赖"仔马と盗贼"敌人身上，或者从别的敌人身上抢或偷。
妖刀アルバトロス	"夺われた宝剑"的剑士身上抢或偷。
ダークアクス	第12章"暗の司教"敌人身上自动掉落，或者"夺われた宝剑"的山贼身上抢或偷。
カルフォーク	第10章依赖"见果てぬ梦"敌人身上，或者从别的敌人身上抢或偷。
司教の腕轮	第8章"木马兵团"增援的暗黑神官身上，或者从别的神官身上抢或偷。
帝国骑士丸盾	敌人身上抢或者偷。
ブラッドナイフ	第5章依赖"山狩り"敌人身上，或者从别的敌人身上抢或偷。
ダークメイス	暗黑神官身上抢或者偷。
炼狱の腕轮	第4章"撤退援护"、7章依赖"古の宝珠"登场的山贼身上抢或者偷。

©2005 ENTERBRAIN INC.

EX MAP

在出战一定次数以后，佣兵成员中共有4名成员会有机会发生特殊事件，同时还会出现属于他们的特别关卡。将这些关卡完成后，就能够令他们正式加入我方。

共通条件：Lv10以上并且出战次数达到一定程度，达成其他特定条件。

拉兹的祭坛

出现条件	共通条件、ファラミア生存
胜利条件	击败アーゾヴィ
败北条件	フェイ　ファラミア死亡　被捕获

事件/物品

将ダークオブジェ全部破坏后アーゾヴィ开始主动进攻。

在酒场里，菲无意中得知了暗黑骑士卡奥斯在没有携带神剑的情况下，目前身处一个拉兹团新建的祭坛的情报。以为在没有神剑保护的情况下自己就能够打败卡奥斯的菲，准备独自一人向卡奥斯发起挑战。受到师傅的委托，一直暗中保护菲的法拉米亚得知这件事后暗叫不妙，赶紧向祭坛的方向追了出去。



要点　一开始フェイ、ファラミア在地图最下方，若要躲开BOSS的睡眠攻击，就要先让ファラミア远离BOSS，之后再给フェイ进行HP回复（出战前应准备好回复药）。地图中有许多名叫ダークオブジェ的建筑物，它们能够令3格以内敌人的命中、回避大幅度提升，因此应该优先击毁。此外，地面上有许多毒沼，待在上面的角色不论敌我在每回合结束后HP都会下降（本作中毒使HP降为0时会令人死亡），除非该角[illegible]机。完成本关后，ウェイ和ファラミア[illegible]归队，此时フェイ会自动转职[illegible]并正式加入我方。

骑士的荣耀

出现条件	共通条件　クリフォード生存
胜利条件	制压公馆
败北条件	ルヴィ死亡　被捕获

事件/物品

ルヴィ攻击敌BOSS有特别对话。
クリフォード本关不能出战

治安的恶化导致了邻近地区连连遭到盗贼的袭击。然而面对着村民的苦苦哀求，但骑士克里弗德却自顾自地喝着闷酒，完全不予理睬。即便沃德百般劝说也无济于事。曾经无比崇拜自己父亲的露维见到父亲如今的样子，愤怒而又无奈地接受了村民的委托，独自面对凶恶的盗贼。

要点　[illegible]地图左下方，但周围[illegible]战前做好充分准备的话，ルヴィ毫无危险。敌帝国军的补给部队会从地图右下的脱离点逃走，ルヴィ可事先将这里堵住，其他人便可以从容进攻。敌帝国部队兵多肉厚，并且山间地形狭窄，轻易冲进去很容易出现伤亡，建议主力部队从森林南下，留下两名强力角色在初期位置使用挑衅的技能将敌人引过来一一消灭，南下的部队可利用房屋的地形等敌人主动进攻。每隔几个回合，地图右上角就会出现一支帝国补给部队，他们身上都带有不错的武器，可以利用捕获或盗窃一一获取。这里尤其要注意第一支补给部队——他身上装备了能够提升セネ的盗窃特技几率的“盗贼の护符”，不过由于是装备品，因此不能靠セディ偷取。建议在第5回合时进行了记录以后，利用アーサー等人的当り身等技能将补给兵打至战斗不能，再进行捕获。若捕获失败就读取记录重新来过。



被夺去的宝剑

出现条件	共通条件
胜利条件	制压神殿或敌全灭
败北条件	クレイマー死亡　被捕获

事件/物品

无

有消息称最近神殿中不断有盗贼出没，而其中贵重的物品也不断失窃。更严重的是，先代的英雄所遗留下来的神剑也遭了贼。克雷马是个视剑如命的男子汉，为了一睹神剑的风采，他自愿提出希望能够参与盗贼讨伐队，将失去的神剑夺回来。

要点　第一回合，4名盗贼从神殿中出现，他们会从地图的右下角逃离，其中一名盗贼带有神剑バルムンク，由于盗贼都持有潜伏的特技，所以一旦冲进森林，就很难从容快速地消灭他们了。若可能的话，[illegible]骑士在一开始就将持有バルムンク的敌人消灭。除此之外，森林中还藏有几名敌兵，其中更有持有直接杀马的弓箭，这里建议派拥有索敌特技的角色出战以免遭到埋伏。敌人中的东方剑士持有妖刀，这是关系到收藏家收藏的必要物品，若此次错过，那么以后恐怕就没有机会得到了。此外，敌拉兹佣兵身上也拥有收藏物品ダークメイス，这里我方可以利用捕获或盗窃获得。完成本关后，玩家将要选择是否将神剑バルムンク赠给クレイマー使用。如果这里将剑给了クレイマー，那么该剑不仅会成为クレイマー的专用剑，并且クレイマー同时会正式加入我方。而バルムンク的使用等级有30之高，给其他人使用实在不[illegible]。



海之勇者

出现条件	共通条件　雇佣シルウィス触发“彼女の场合”事件并完成任务关。
胜利条件	捕获ヴァイス
败北条件	ヴァイス死亡　シルウィス死亡　被捕获

事件/物品

シルウィス攻击命中ヴァイス后ヴァイス成为战斗不能状态

西尔维斯多年来一直追捕的通缉犯维伊斯又一次在自己的眼前逃走了。苦恼不已的她得知最近海面上时常有海贼船出没。再这样下去，纳尔维亚的通商机能就会受到严重影响。因此西尔维斯接受了一艘商船的护卫工作。但随即出现在她面前的，又是海盗维伊斯……

要点　本关难度很低，初期的[illegible]全部会向地图右上方[illegible]，他们身上一般都持有物品或资金，因此[illegible]遣骑兵等高移动力的角色将他们[illegible]能够抢先一步堵在上方的桥板上，以免敌人逃走。要注意海贼们大都拥有“怒り”的特技，为了避免遭到高伤害的反击，建议用弓箭、魔法等2射程的武器攻击。第3回合到第6回合，每个回合敌两名增援就会出现在地图右上角的脱离点处，虽然他们实力不强，但所持武器却越来越高级，并且容易使出致命攻击，因此最好避免让敌人聚集在一起[illegible]敌人的战力。敌BOSSヴァ[illegible]是不会主动进攻的[illegible]“手加减”攻击，因此在无杂兵的情况下我方毫无危险，让シルウィス攻击BOSS后，即可进行捕获。



&3DM-SM

第八章 木马兵团

胜利条件 4位バリスタ兵脱离、24回合内全员脱离

败北条件 リース、ウォード、バリスタ兵2人以上死亡／被捕获

居民委托	
トネリコの木	ダウド前往地图右上的树木处
家族の绊	リース与市民マーサ、メリル(随后出现)对话
永久の祈り	ウォード在教会待机，防止敌人进入教会，直到第4回合シーマス脱离教会为止
谜の小包	访问地图上的杂货屋

事件／物品
シェルパ与第10回合出现的ケイ对话(之后シェルパ脱离战斗)。
NPC的バリスタ兵被击破后リース有台词。
探索最右方民家后出现通缉犯バスク。
探索其他民家分别获得1000G、1000G、2000G和シーフダガー。

拉兹帝国的龙骑士泽夫罗斯开始向同盟诸国展开急袭，同时同盟军也开始出现了瓦解的征兆。

如今雷马根要塞防卫线已如风中残烛，为了加强那里的防卫，利斯接到了命令，前往雷马根北方的坎内村，为被孤立在那里，准备撤退的弓弩部队和村民进行援护。

要点 从第3回合开始，几乎每个回合敌增援都会从地图上的左、右、左下(第14回合)3处出现。前期只要在两边配置强力的角色，基本上将敌人全破没有什么问题。只是此时，主角、ダウド和ウォード这3名同伴可能会为了完成委托而暂时远离前线，并且シェルパ在与ケイ对话后就会脱离战场，这两点事先要有所准备。教会的老人会一直待到第5回合才肯离开，ウォード需要一直待在教会处保护他，否则敌人会优先占领教会。バリスタ兵会在快到24回合的时候全部撤离战场。因此在大约20回合以前，我方就要完成所有事件和民家的探索，并协助バリスタ兵的撤退，但要注意不要挡住了バリスタ兵的撤退路线，否则回合数就有可能不够。本关敌人首次出现了“ランスナイト”，特点是攻击随移动距离提升、命中较高，我方不能反击，但他们遭到攻击时也不能反击。注意第18回合在地图右边出现的拉兹司祭持有收藏物品“司教の腕轮”，可以让高移动力且能够翻越山岸的角色将其消灭，之后直接南下撤退。



依赖 武器店的事件

胜利条件 ゴメス击破／捕获／撤退后、制压据点

败北条件 マーセル死亡／被捕获

武器店老板的女儿塞西莉曾对希浓骑士团的马塞尔十分爱慕，但由于告白时遭到了马塞尔的拒绝而伤心不已。此时一位专门以外来诱惑女性，从而贩卖她们的男子出现在了塞西莉面前……得知女儿与外人私奔后，武器店老板连忙向骑士团求助。感到自己负有很大责任的马塞尔也一同出战，发誓要将塞西莉救回来。



事件／物品
当通缉犯ゴメス到达至据点后，ゴメス撤退，人贩子出现。
击败冰龙获得冰龙の鳞后，让持该物品角色访问左下民家获得ドラゴンシールド。
第5、6、7回合敌增援出现在地图左边。

要点 本作中惟一的雪原关卡。角色在雪地上移动极为困难，因此推荐让龙骑士、魔法师等具有高移动力的角色出战。一开始マーセル就处于人堆之中，建议在战斗前，为他装备防御力超高的L盾，再配上几个回复道具，这样一来他基本上能够将地图左边的敌人消灭个大半，但要注意不要让通缉犯ゴメス逃进据点。第2回合开始，冰龙出现在地图左上方，普通物理攻击难以将其击败，但火属性是其弱点，建议连续利用火魔法攻击。击败后获得的冰龙の鳞可以当作腕轮进行装备。是否将其改造成盾牌，就看玩家的喜好了。

ドラゴンシールド											
防御	14	精度	4	重量	7	等级	10	种别	M盾	强度	A

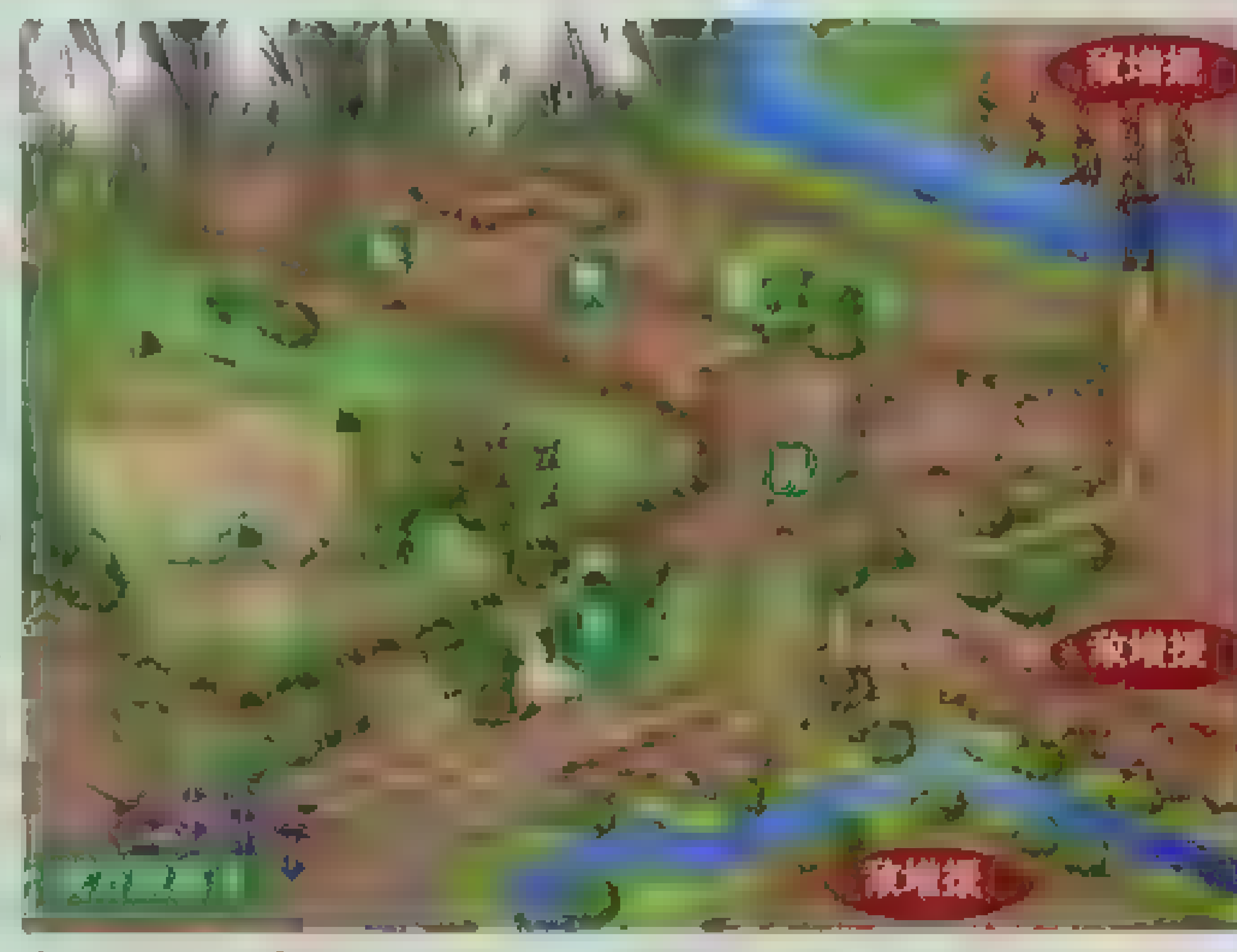
冰龙の鳞
耐风+10、耐炎-10、耐雷+10 容易受到致命攻击

依赖 老兵……

胜利条件 ハイム村住民脱离

败北条件 クリス、ダドレイ、ギフス、チエヒシエフ、ウエーバー死亡／被捕缚

帝国军如今正在向居民们没能逃亡的村落中逼近。为了防卫帝国军而无法动用手下部队的弓兵队队长弗尔马不得已之下拜托克莉斯带领希浓骑士团的人前去救援村民。在村中，克莉斯见到了四名老兵——弗尔马当年军中的长辈。在他们的帮助下，大家击退了帝国军的前线部队。然而克莉斯等人撤退后，执意留下的老兵们，却面对着随后来临的帝国大军从容地笑了起来……



事件／物品
全村民脱离成功后获得クリス专用石弓。

要点 本关敌兵中有大量的弓、石弓兵，此外敌人等级普遍不高，我方可以优先派出需要培养、持有“弓回避”特技的角色出战(还可以在食堂中吃食物临时获得该特技)。对付石弓兵时，更可使用战速超过11的角色，这样在回避成功后便能近身反击。由于四名NPC的武器威力较高，所以我军可集结在地图中央附近，待NPC削减了敌人的HP后，再上前给予最后一击即可。在第5、6、9、10、11回合，地图下方和右下方会出现数名敌增援，他们会直冲左边正在脱离的NPC，这里也应事先做好防御准备。

本关的村民是否全部脱离，关系到过关后的报酬。每成功脱离一人，那么报酬就会增加3000，最高可以获得[illegible]的报酬。此外，在全员脱离成功以后，还会获得クリス专用石弓，不过该石弓缺乏连续攻击，不算好用。



除了主线剧情外，本作的支线剧情也一分精彩，然而本作的人物刻画得非常成功，就算是一个不起眼的NPC，他的性格都是那么丰富，而且剧中还为玩家准备了许多许多的精彩的支线剧情。也许，打动了你的正是这些小剧情。

第九章 桥梁破坏

胜利条件	リース与工兵队长对话
败北条件	工兵队长、リース、ウォード死亡／被捕缚

终于，雷马根要塞的守卫部队无法抵御帝国大军的猛攻，向敌军投降了。这样，要塞落入了帝国的手中。

雷马根要塞是防卫重地，它的陷落直接意味着同盟国的存亡。于是，利斯率领着大军，准备趁元气大伤的帝国军尚未补充足够的兵力前，解救被关在要塞中的工兵队，并拜托他们将雷马根河的大桥破坏，以阻止帝国的进军。

居民委托

秘密工作员	リース在地图右上角敌弓兵(有手加减))旁待机
帝国の枪	取得三把帝国正式枪(打败敌人只能获得两把，第三把若之前没有，则只能捕获本关敌人或盗窃)
父と子	アデル访问桥附近的民家并获得シゲサの药草

事件／物品

- アグザル访问地图左下小岛上的民家，战斗胜利后获得隐された财宝。
- 第8章发生过"追放"小事件后，アーサー访问地图右下民家，父子相见。
- 探索右下民家(右)，战斗后获得ノトス铁。
- 探索右下民家(左)，战斗后获得1000G
- 地图右上口袋获得ティグリスの皮。
- 城内宝箱获得10000G。
- 第20回合以后，地图右上陆续出现敌增援。
- 第6章任务关让イストバル出击并在过关后发生了与ソフィ一相关的事件；本关让他攻击ソフィー发生事件。



要点 本关在大桥的另一侧，有许多持有ランス的黑骑士。他们的攻击特点在之前已经介绍过，我方无论谁贸然冲上去都有可能遭围攻致死。但若能让アグザル游泳到对岸，将吊桥放下来的话，本关的难度就会陡然下降。黑骑士等高防御力的敌人可以利用魔法轻松击败。但要注意，我军有一些单位是不能渡过浅滩的。若在第6章任务关中满足了イストバル相关的剧情的话，那么第二回合，ソフィ一会出现在上方敌BOSS身边，打开第一个城门后她会主动出击。待イストバル攻击她就会发生事件，过关后若イストバル之前出击数到达一定程度，就会正式加入。敌人的传令兵会从地图右边逃走，若派我方的骑兵追击的话，2、3个回合就能追上。建议利用"死斗"等特技稳当地将其击破。将第二道城门打开后，敌人会主动打开牢房，工兵开始一边战斗一边脱离。这里建议在牢房打开前，事先就让主角在附近待机，以便能够迅速地与工兵队长对话。

依赖 波尔泼斯谷的恶魔

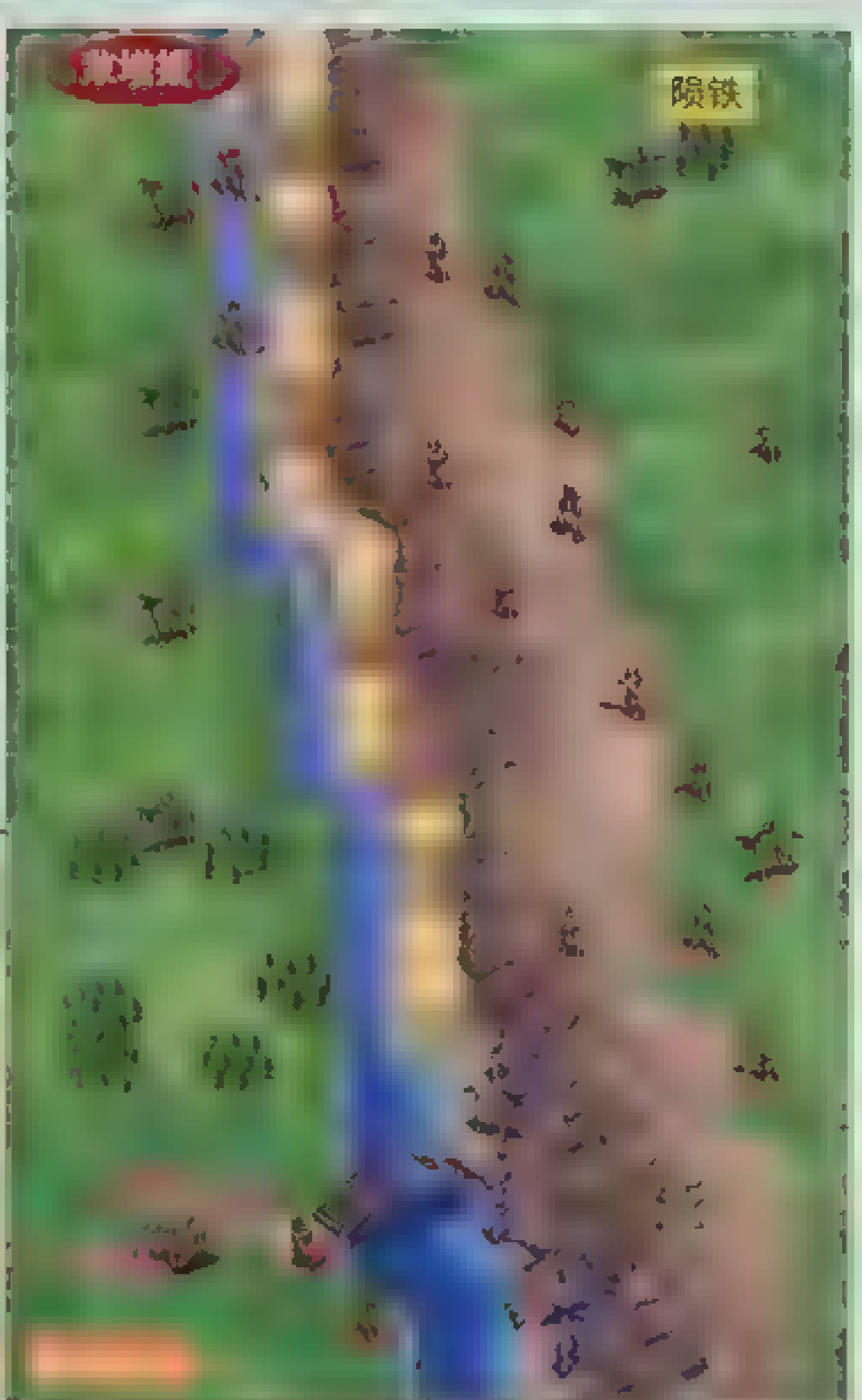
胜利条件	制压城砦
败北条件	我方全灭

被派遣到波尔泼斯小镇的同盟军部队，一个接一个地失去了音讯。与此同时，一个可怕的传闻传入了同盟军的耳中：波尔泼斯山谷中有恶魔出没。

不得已之下，同盟军只好再次拜托希波骑士团，希望他们前往波尔泼斯谷进行调查。

事件／物品

- 地图右上口袋获得陨铁。
- 本关有通缉犯ギーバス。



要点 在渡过小河之前，吊桥小屋周围的敌人都会按兵不动，如此一来，若要图快的话，我方可以在一开始就利用龙骑士反复攻击对岸的敌人，同时还可以用バロウズ来远距离攻击。待我方从上方过河时，敌人可能已经消灭了不少。注意在翻上悬崖时我方没有"崖移动"的角色回避都是0，在与敌人近距离接触时站在悬崖上无疑等于自杀。在过河后，尤其到注意的，是那些丛林中都隐藏有敌人，他们的特点是致命攻击率较高，回避、速度高。如果贸然前冲，多半就会出现伤亡……在丛林前待机的话就能够令他们现出身形，之后只要围攻即可。

第5、9、11回合结束后，地图左上会出现敌增援，其中ロ ギス会在第14回合结束后开始撤退，尽快将其打败，可以获得"凤凰の腕轮"。

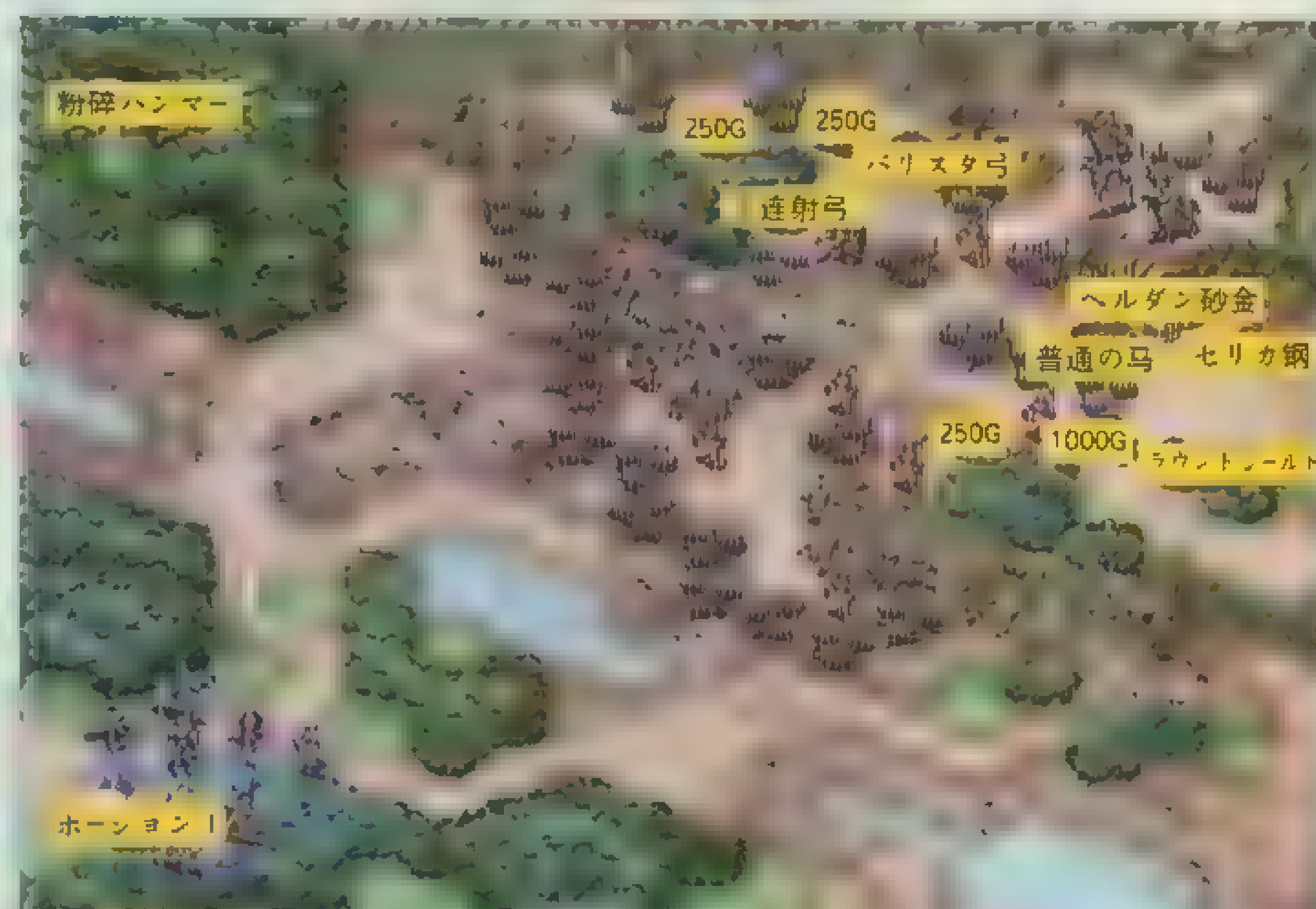


依赖 兵站基地

胜利条件	制压城砦
败北条件	我方全灭

虽然比帝国军迟了许久，但同盟军也终于开发出了比较像样的弓弩车。只是与帝国军比起来，如今的弓弩车太缺乏移动力。为此而烦恼不已的科罗那将军突然得知，帝国军的一个兵站基地不久前运进了大量木材，木材量足以制造20台弓弩。担心那里正在开发新兵器的将军立刻找来了利斯，委托他带兵制压这座帝国基地。

注：物品请见地图。



要点 本关有许多防御栅栏，要将它们破坏后才能前进。初期的敌人会主动进攻，因此我方只要破坏1、2处栅栏，即可将敌人引诱过来围攻，此外使用弓箭等武器进行远距离攻击也十分有效。在第 回合结束后，敌人的新武器ドーラ登场，但第3回合后该武器则会损坏。此后要等到第15回合才会再度出现，可能的话，尽量在这10个回合内将周围的敌人全部消灭。

敌兵会源源不断地从周围的兵舍中出现，若要封住他们，就得先把兵舍全部毁掉。将兵舍毁掉以后，还可以获得大量物品，可谓一举两得。



游戏中有许多设定颇为合理，先不说骑兵靠着冲刺来加算攻击力，就单单是飞龙这一单位，在游戏中便处理得很好。因为飞龙盘旋在空中，所以主动攻击时只能使射击型武器或魔法。埋身战武器想要攻击飞龙，只能等飞龙主动近身攻击时的那一瞬间。

第十章 女圣骑士

胜利条件	说得アルヴィナ
败北条件	リース・ウォード死亡/被捕获、ヴェスター死亡、アルヴィナ死亡

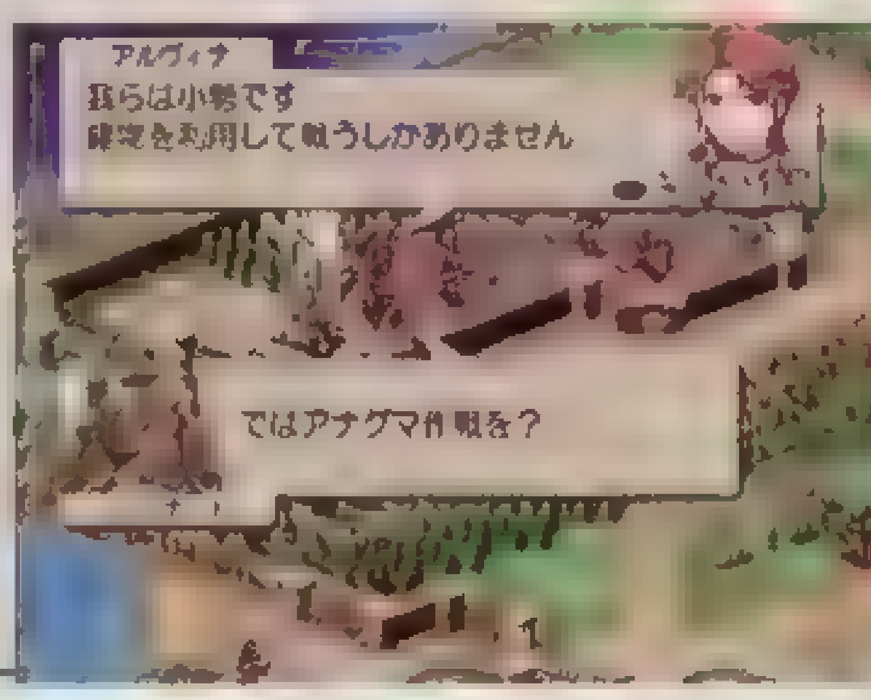
长期以来陷入僵持阶段的伯尔尼亚战线终于发生了问题。维斯塔公子率领的军队如今准备进攻号称铁壁的鲁安城。然而守护那里的，是以前曾以"艾丽丝"这一假名，向利斯提供了帝国军情报的伯尔尼亚国名将——年轻的女圣骑士阿尔维娜。为了援助维斯塔说得昔日的部下阿尔维娜，利斯提议率军从正面引开敌人的注意力，让维斯塔顺利进入城内。



居民委托	
贈り物	让クリス访问地图右方的民家，得到"谜の荷物"
妻の肖像	探索地图中央的民家，战斗后得到"妇人の肖像画"
骑士と老婆	让レオン探索地图右下的墓地，选"ビードロ"

事件/物品
探索地图右边民家，战斗后获得"财宝"。
第5回合，ヴェスター带队出现于地图右上。
攻破第二道城门时アルマキス撤退。
主角与ヴェスター相邻、ヴェスター与アルヴィナ相邻时自动对话。

要点 本关初期便是一个难点，城墙下聚集了大量敌兵，轻易上前的话会立刻遭到围攻致死。这里可以考虑使用骑兵系的再移动反复攻击，或使用远距离武器以及挑衅技能引诱敌人。斧兵ダンファー与ムリン持有粉碎的特技，若随便靠近的话，很可能会被一击必杀……弓兵レスタ和ヤーロン虽然命中率高但攻击力低，让防御力高的角色去引诱即可。至于城墙上的魔法师，若对自己的龙骑士有自信，也可以无视敌弓弩的存在，冲上去一口气将其消灭。初期敌人消灭后，可以选择让拥有崖移动的角色从上方的悬崖靠近敌城，其他角色靠近的话，铁定会被弓弩射中，而且如此一来也可以引诱一些敌兵的动向。在居民街的民家中，隐藏了大量的敌兵，单独行动等于自杀。可以考虑让1、2个回避高或肉盾型的角色去引诱敌人出现。ヴェスター的部队会于第4回合出现，第9回合攻破城门。在此时我军就应将周围敌人清理干净，以免敌人对ヴェスタ 军造成威胁。待アルマキス撤退后，バ ナ ド会自动开始护卫アルヴィナ，不过此时只要等ヴェスタ 靠近即可。





依赖 试作型SCORPION

胜利条件	防卫12回合或全灭敌人	败北条件	クランプ死亡/被捕获、我方全灭

凭借着前一次骑士团制压帝国基地时带回的新型弓弩设计图，同盟军新开发的兵器"SCORPION"即将在军队中投入实战使用。不过在那之前，SCORPION还需要进行一次投入演习。因此，科罗那将军又一次委托利斯，希望他能够带人保护试验现场不受外人的干扰。然而在试验过程中，帝国军不知从何处得知了试验的情报，派遣了众多的士兵前来袭击……



事件/物品
基本上每回合地图各方均会出现敌增援。
バロウズ与クランプ对话后，获得"试作スコーピオン"与"新型バリスタの矢"。
第9章イストバル相关事件完成后，用他说得ソフィー。

要点 初期我方NPC的试作スコ ピオン威力十分强大，大部分敌人靠近后都会被打至半死。但过了数回合后，敌人增援数量明显增多，此时我方应积极出击，尽量避免让NPC遭到伤害。南路的敌人大半都是弓兵，因此让持有"弓回避"的角色可以轻松应付。回复型角色在中央回复HP即可。若第9章イストバル与ソフィー交手并发生了相关事件，那么本关可以让他去说得ソフィー。一开始姐妹俩并不会移动，到了第9回合，ソフィー会开始冲，让イストバル说得，对话事件发生后两人脱离战场。此外，虽然可以由我军派人自动捕获ソフィ 的姐姐，但就算不专门派人去抓也是可以的。因为12回合后我军援军到来后她就会自动被捕获。同理，如果这两姐妹出击了的话，那么本关敌人的增援中，从左路会杀出一名强力黑骑士，在一定回合后开始冲锋，需要十分小心。他和ルーヴェル一样，12回合内还没击破他的话一样会被自动捕获。

依赖 无法实现的梦想

胜利条件	全员脱离或击败トール、获得圣剑	败北条件	我方全灭



自称30年以来一直寻找着圣剑的老人巴斯，由于年龄关系，感觉自己已越来越难以继续外出探索圣剑的下落了。这一次他又上当花10000G买了帝国剑伪造的"圣剑"。但为了让他那重病缠身的孙女泰蕾娜亲眼看到圣剑，从而获得生存的信心，他依然坚持着自己的探索之道。为此，緑安娜决定拜托利斯，请他帮巴斯老人找到向往的圣剑……

事件/物品
有通缉犯サンドロフ。
探索右上的闪光点获得オパール。
探索中央上方的闪光点获得グラース钢。
探索左下的闪光点获得风尘のかけら。
探索左边的闪光点获得ドラゴンパール。
探索左边的闪光点后掉入洞穴，巨龙トール出现。
让能使用剑的角色拔出圣剑后，该剑成为拔剑者的专用武器。

要点 本关有大量的火龙和飞龙，因此魔法师是必不可少的单位，有多少就全部派出来吧。此外为了获得圣剑，建议派出ウォロー这样能力强但无专用武器的角色出战。火龙和飞龙每攻击一次后就会发生混乱，开始不分敌我进行无差别攻击。这些家伙能力很强，使用魔法的话可以有效而快速地将它们消灭。而一开始就隐藏了身形的ドラゴンティマ 则躲避在左边的山崖处。在掉入洞穴后トール出现，其能力强得令人无法想像，普通物理攻击和部分魔法对其完全不能造成伤害(致命攻击可)。这里可以利用修女イゼルナ等使用神圣魔法的人，利用能够抢先攻击的ホーリー魔法去对付トール。最后再利用アイギナ等魔法系角色利用威力强大的炎魔法给予其最后一击。



装备了"攻击数+N"的武器时，在敌人近身攻击时无论是否遭到防御，都必定能够反击N次，这是不同于"N回攻击"的武器的一大优势，一定要善于利用哦。

第十一章 流血之谷

胜利条件 20回合内防卫守卫点、24回合内全员脱离

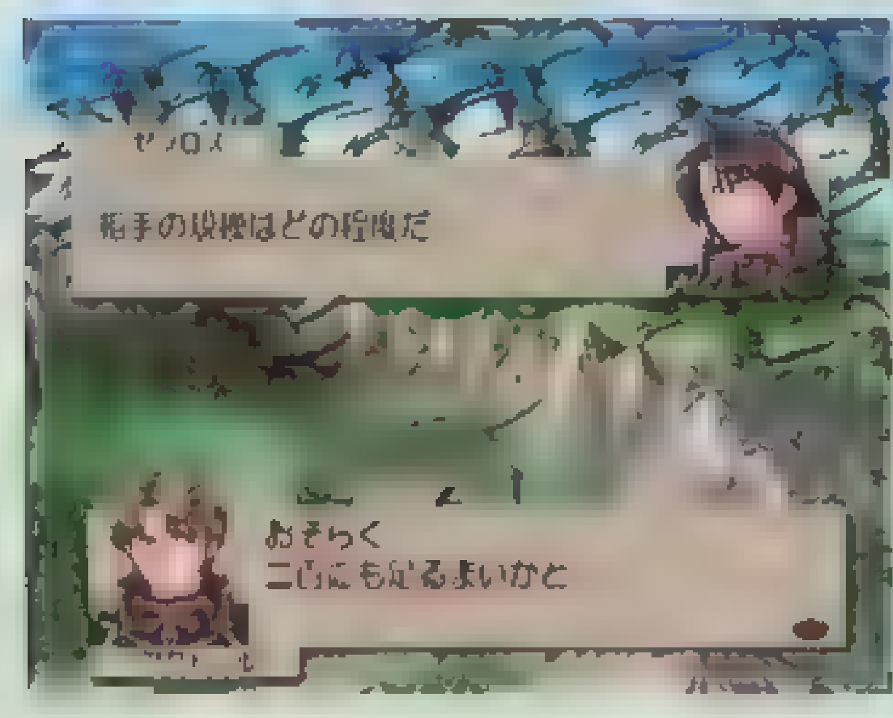
败北条件 リース、ウォード死亡／被捕获、敌人到达守卫点

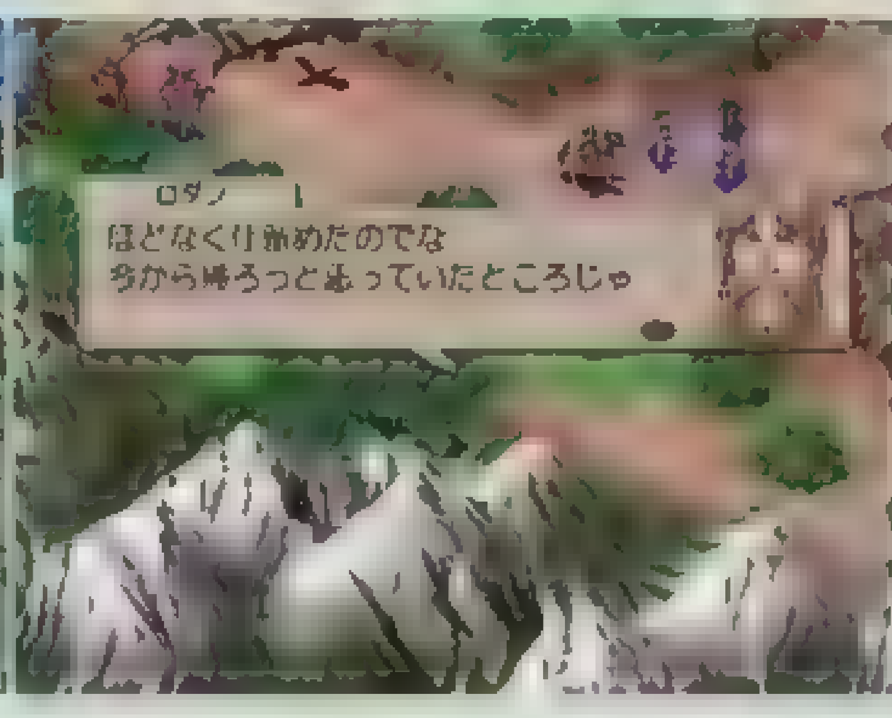
原本打算渡过雷马根大桥进攻的帝国军，不得不花费大量时间去修复被破坏的大桥。不过由于遭到了梵米利昂部队的妨碍，修桥进展极度缓慢。于是，帝国军派遣精锐部队，企图渡过险要的贝尔丹溪谷从背后消灭梵米利昂部队。为了阻止帝国军的奇袭，希波骑士团马不停蹄地朝溪谷赶了过去……



居民委托	
传说の猎师2	让ウォード与隐藏在地图左下森林中的ロダン对话
男の约束	让第10回合和第16回合结束时分别出现的两名帝国骑兵脱离(他们不会主动进攻)

事件/物品
第一回合结束后ゼフロス、アクトゥル带领大量龙骑士出现。
进入龙骑军团的攻击范围后，龙骑士全军出击。
约20回合时ゼフロス与アクトゥル撤退。
探索地图下方的闪光点获得陨铁。





要点 本关的目的是死守，因此我方没有必要全军出动，只要在要道上配备好足够的兵力守株待兔即可。ウォード一开始便可以从下方小路去寻找ロダン，但要注意千万不能进入龙骑军团的射程——龙骑杂兵并不算什么，但ゼフロス、アクトゥル**两人本关是无法打败的(他们会躲开致命一击)！**一旦他们主动出击，那么就意味着我军在20回合内，几乎每回合都会遭到两个无敌男子的空中轰炸！另外，若在第6章中出现的那位有头像的帝国士兵一直没有被捕获的话，本章他还会出现。这是最后的机会了，将其捕获吧！在后期的敌增援中，有人持有暗黑魔法ブラックメティオ，其特点是能够攻击MAP中所有我方同伴，但不会被打死。特别需要注意的，是第10回合(LV19、HP36、剑16、枪21、S盾16)和第16回合结束时(LV22、HP37、剑17、枪24、S盾18)分别出现的两名帝国骑兵。虽然他们不会主动进攻，但"杀红眼"的玩家还是很可能稍微不注意就干掉他们。可能的话还是多多留意一下吧。

依赖 流刑之岛

胜利条件	リース到达神殿	败北条件	リース死亡　被捕获或超过20回合

贝尔那多公爵被软禁在贝里克孤岛的监狱已经许久。为了将来着想，仙娜公主暗中请求利斯带她前往贝里克岛，将贝尔那多公爵拯救出来，并希望贝尔那多能够带军拯救贝利亚同盟。于是，冒着会被冠上"反叛者"罪名的利斯军，趁着黑夜悄悄地来到了孤岛之上……

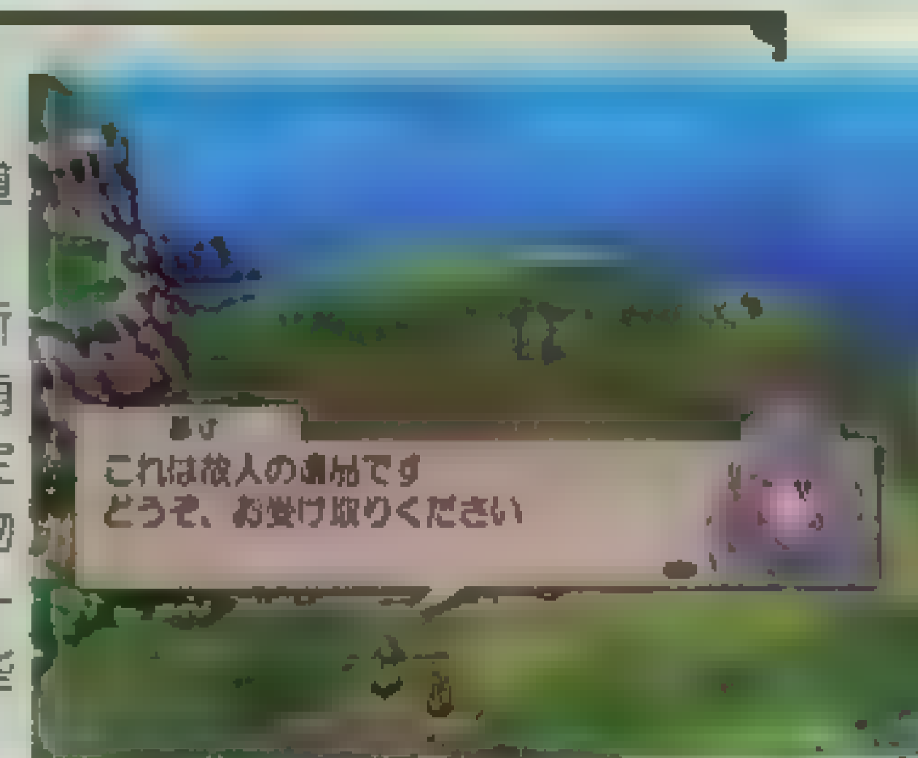


事件/物品
地图右下宝箱获得消失の魔石。
本关结束后ラレンティア暂时离队，下章归来。
本关有通缉犯モロ。

要点 又是黑夜中的战斗。与以前一样，只要待在灯台处的话，视界就会增加3格。在悬崖的上方，聚集了大量的敌兵，因此在攀登悬崖前，要务必将山下的敌人清理干净，并尽量先派高防御力、持有"崖移动"的角色上山，吸引敌人的火力。若要取得地图右下的宝箱，应避免让一个同伴前往，宝箱附近有许多强力的敌人……敌BOSS的防御力超高且持有能够2回攻击的"ナイトソード"，因此尽量让魔法、弓箭等远距离武器破坏盾牌或给予魔力伤害。

墓地的作用

在战斗中若有同伴战死，那么修道院背后的墓地就会出现该同伴的石碑。调查石碑的话可以回收该同伴临死时所持有的物品。不过除此之外，墓地还有另外一个作用：当战死的同伴超过一定数量以后，就能够获得一些特殊的物品。这些物品均非常实用，或许也有一些玩家，会为了这些物品而故意将一些没有什么作用的角色拿去送死吧…



阵亡人数	获得物品
4人	流星の护符(回避+17)
8人	太阳の护符(命中+17)
12人	月光の护符(附加"潜む"特技)
16人	マオザウルフ(2回攻击斧)

部分家具效果

コッファー	最初能获得速さの秘药，之后根据记录次数随机获得回复物品。
宝箱	最初获得ルーンナイフ，之后根据记录次数随机获得金钱。
タペストリー	主角的"指挥官"的效果范围+1。
名画《希望》	主角的回避+3。

城下町的奖励

将职人工房中的武器合成、道具合成以及佣兵所的通缉犯、收藏家的收藏全部完成的话，就会获得额外的奖励。

- **将通缉犯全部捕获或杀死后，主角专用武器和盾牌可以修理一次。**
- **炼金合成完毕后获得修理道具一个。**
- **武器合成全部完成后得到"整备の手引书"，使用后获得"武器手入"技能。**
- **全部收藏完成后，获得フォルエンデン盾。收藏家的女管家クララ加入，平时都待在仓库中，身上带有4个携带袋，还有4个道具栏可自由摆放道具。14章开始使用不能，不过14章主线战斗后可以在村长家的仓库里进行道具整理。**



伊斯特巴尔的专用弓能力十分出色，不过有一定几率会伤到自己。伤害几率为(50—弓技能)%　只要伊斯特巴尔的弓技能超过50，就不会再伤到自己了。

第十二章 暗之司教

胜利条件	救助ヴェスター并让ヴェスター制压城池
败北条件	リース、ウォード、ヴェスター死亡 ／被捕获或超过24回合

维斯塔率领的大军即将攻破伯尔尼亚的首都梅那斯。然而维斯塔军却遭到了敌军的埋伏，全军大败，维斯塔本人也下落不明。情况紧急下，罗兹奥克公爵拜托利斯前去寻找失踪的维斯塔。不过此时指挥伯尔尼亚军的，是宫廷司祭阿鲁马基斯——拉兹教团的司教，同时也是控制了伯尔尼亚公爵的真凶。

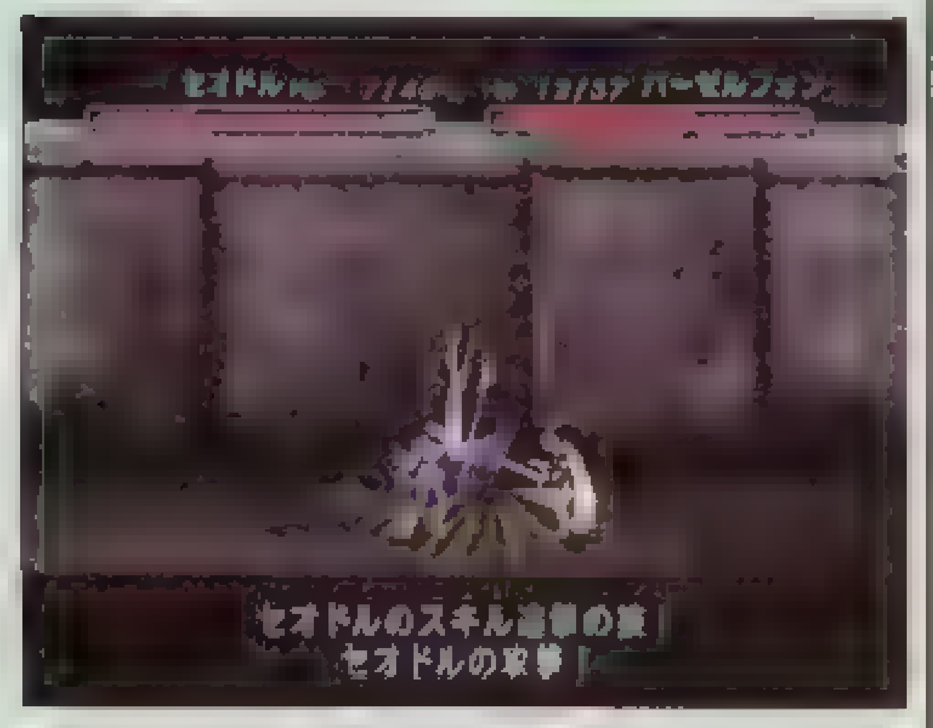


居民委托

シーメルの真珠	アグザル探索河川中的闪光物。
ボルニア亚麻	与地图右下的村民トラドール对话。

事件/物品

アルヴィナ与スカロー对话后获得愈しの圣水。
第2回合结束后ヴェスター出现。
获得愈しの圣水后アルヴィナ与ヴェスター对话，ヴェスター痊愈并暂时加入。
ヴェスター加入后与リース相邻后出现对话。
アルヴィナ与小岛上的ペントランド对话，ペントランド与パリスタ兵成为NPC。



要点 一开始我军就需要兵分两路，分别救助地图左上和右下的两批村民。不过左上的村民会首先遭到攻击，因此应派遣高移动力的骑兵前去支援。地图中央的弓弩兵虽然会不断进攻我军，但由于アルヴィナ能够说得，所以也可以无视他们的存在，注意随时回复HP即可。在第2回合结束后ヴェスター作为NPC出现在右下的村落中，由于其伤势没好，因此能力极低，数回合后敌城附近就会出现敌兵进攻右下的村落，因此要尽量赶在之前，让アルヴィナ与ヴェスター对话。敌人中バンダール持有令魔法无效的"邪神の盾"，战力十分强大。尽量使用盾牌无效的武器进攻。此外，BOSSアルマキス持有令我方狂乱化的バーサク。若自觉不能速战速决的玩家，可以事先准备好镇静剂或解除狂乱状态的魔法。



依赖 异教之神

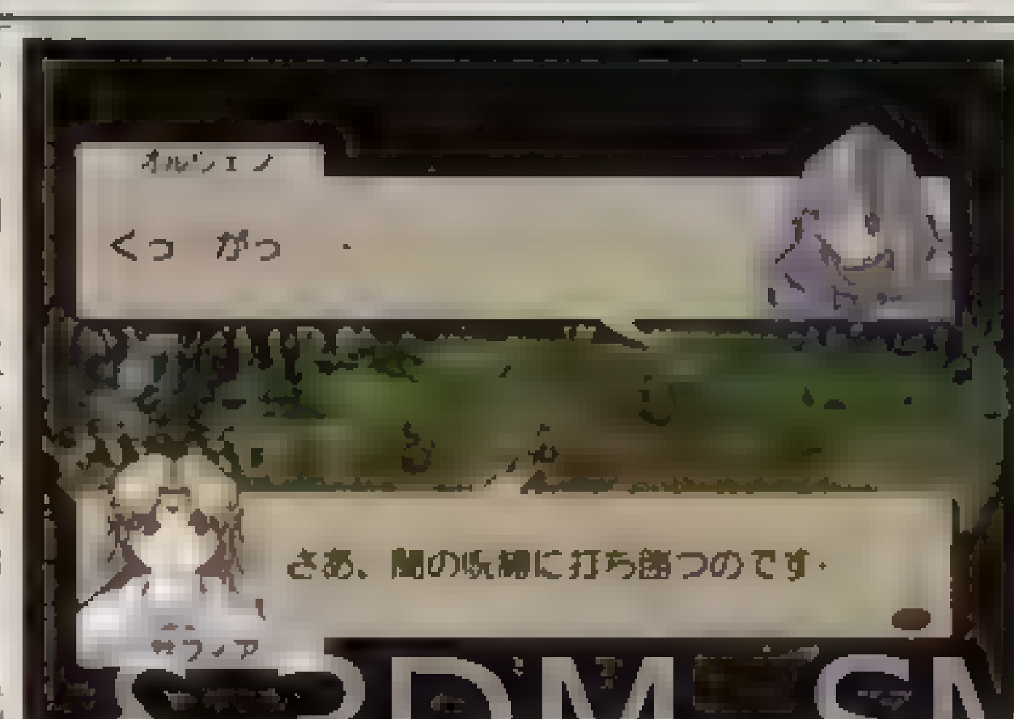
胜利条件	除サフィア外，救出所有女性
败北条件	リース、サフィア死亡／被捕获或女性救出失败

贝利亚的巫女即将年满15岁，这也意味着她的能力将要觉醒。害怕其力量的拉兹教团，突然间袭击了贝利亚教团并抢走了巫女和几名修女，准备将修女们作为祭品，展开将"魔女"活活烧死的仪式。巫女的存亡直接关系到同盟国与帝国之间的胜败，刻不容缓，利斯军连夜展开了拯救行动。

事件/物品

在救出除サフィア外的所有女性以前，ラスプーチェ、アルフォンヌ二人无法打倒。
第5回合地图右下出现敌增援3名与NPCマリア。
第9回合地图左下出现敌增援3名与NPCイゼルナ。
第12回合地图上方中央出现敌增援3名与NPCクエスクリア。
第12回合过后オルウェン会提前变身成拉兹司祭。
让ベルズヴェル攻击带领イゼルナ的拉兹司祭，ベルズヴェル和イゼルナ会提前撤退，过关后ベルズヴェル正式加入。
フェイ与暗黑骑士交战有对话。
全女性救出后サフィア转职为巫女，并且3回合内全部敌人的暗黑魔法均无法使用。
リース与サフィア对话后サフィア加入。

要点 本关基本是在与时间进行竞争。除了一开始位于画面上方的女性祭品以外，第5、9、12回合时候，地图上会出现另外3批押送女性祭品的敌人。想要万无一失地将女性全部救出来，除了要兵分两路外，最好留一部分主力将右下角出现的女性救出后，离开赶往地图左下角，做好营救第9回合出现的女性的准备。其中，若没有用ベルズヴェル去攻击带领イゼルナ的敌人，那么イゼルナ被救出后不会撤退，而是作为我方同伴继续战斗。地图右上有一名暗黑骑士，但他与之前的カオス能力相差甚远，只要能注意杀马的刀即可。サフィア周围的拉兹司祭非常厉害，一旦进入他们的魔法射程，要么催眠、要么被狂乱化，这些都是防御不能技；还有一种暗黑魔法，其威力会随着被攻击方的等级而提升……所以事先就要注意好敌人的魔法射程，千万不要靠近。地图中上部分的森林中隐藏有一些持有致命率极高武器的杀手，若事先派出有"索敌"特技的角色，这时将会发挥很大的作用。将全部女性救出后发生特殊剧情，从サフィア变成巫女开始，3回合内所有敌人不能使用暗黑魔法。这也是我方大举进攻的最佳时机。但要注意的是，ラスプーチェ持有能够使用、威力强大的炎魔法，若精神低下的角色在其行动前贸然靠近的话，很可能会被其一击必杀。最后要说明的，是13回合起就提前变身的オルウェン，我方可以在其变身前控制他远离我方部队，并且サフィア事件发生后，他也无法攻击任何人，在过关后，他就会主动加入我方了。加入以后他可以改宗为拉兹神官，但不能获得经验值。



第十三章 沉默之街

胜利条件 15回合内防卫全部城砦

败北条件 リース、ウォード死亡／被捕获或城砦防卫失败

同盟国西部战线在神秘的“塞雷尼亚的少女”的带领下，连战连胜。然而此时，这位突然出现的少女，却在贝利亚国王的命令下，被迫作为自国的休战大使赶赴帝国进行停战和谈。只不过，帝国休战的条件，是交出这位少女任由帝国处置……而此时除了贝利亚国王等人外，还无人知晓这突如其来的变故……另一方面，利斯军为了支援战败的罗兹奥克父子的撤退行动，被国王下令死守巴斯顿的城镇……

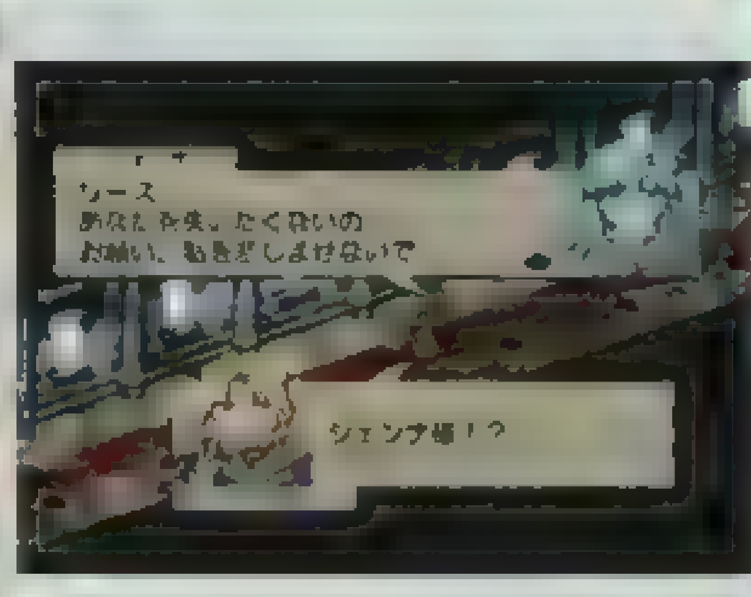


居民委托

马屋の悩み	在战场上获得所有马匹(同一角色可以复数获得)
废材回收	打败出现在地图右下角的バリスタ兵。

事件／物品

探索西南的民家，战斗后获得アルゲントゥム。
探索东北方的民家获得セリカ钢。
探索东边民家获得财宝。
第7回合，西北悬崖上出现敌增援4名。
第8回合，西南部出现敌增援4名。
第9，11回合，东南部分别出敌增援数名。
第13回合地图东南部出现龙骑士和黑骑士敌增援。
最后一回合时敌人开始撤退。



要点 只要守住城砦不被攻陷即可过关，因此我方可以派出一些肉盾型角色待在城砦中，确保万无一失。开头5回合比较难以坚持，在城砦附近可以安置可进行远距离攻击的弓弩兵。初期地图左上角有大量的敌军，将弓弩安置在左上城砦附近可以起到不错的效果，但附近必须配有防守的同伴，否则很难应付大量南下的敌人。第11回合出现的敌增援アモイ持有全地图攻击的ブラックメティオ，应优先击破。バリスタ兵会一直躲在东南角落不动，如果不尽快打败他的话，第13回合待龙骑士和黑骑士(黑骑士持有ブラックシ ルド，有33%的几率将我方的攻击反弹回去，给自己造成伤害)的敌增援出现后，就很难再有机会打败他了。

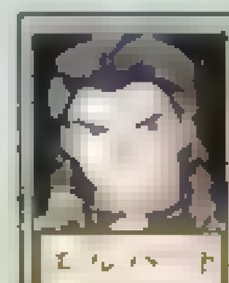
最后一回合时敌人开始撤退，此时我方可以全面出击，争取多击破一些敌人，即使放弃守城也没有关系，敌人不会再去占城了。

完成本关后，直到通关为止，我军不能再去城下町进行买卖交易、接受居民委托了。因此在进入下一章前，能买多少东西就买多少吧，把资金花个精光也不要紧。保管库的口袋能够保留下来，所以大家不用担心。

人物转职·加入一览

注：关于各个角色的转职条件和出击次数，官方并没有给出具体的数据，以下数据是沙罗在游戏中一一测试得出的结果。虽然可能与将来的官方资料相比有所差异，但按照下表的内容，是肯定能够达成转职和加入条件的 请大家放心。

艾尔巴特



A－

成长率较出色，但因缺少“连续”的战斗特技，因此需配合多攻击数的武器才能发挥自身实力。推荐用剑系武器。

正式加入：初期

转职：Lv10、剑20・枪20・S盾20

技能上限：剑50｜枪50｜S盾50｜M盾50

艾姬娜



A

成长率虽然普普通通，但配合强力特技+连技数高的风魔法，若命中率得以提升的话 能够轻松给予大部分敌人极大伤害。

正式加入：第3章“王女と佣兵”结束后。

转职：Lv15、风30

技能上限：炎30｜风60

利斯



A+

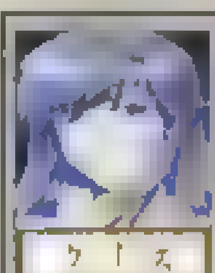
成长率高，各方面能力平均的万能型主角。中后期拥有两把专用武器。由于可出战关卡太少，因此应重点培养。

正式加入：初期

转职：战绩越高则越早转

技能上限：剑50｜S盾60｜M盾40

克莉斯



B

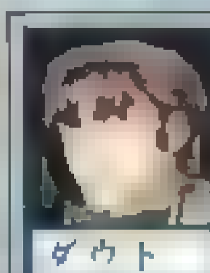
利用“爱马”、“马交换”特技可以回复马匹的HP，虽能获得专用武器但本身缺少“连续”，在游戏后期主要担任辅助。

正式加入：初期

转职：Lv15、弓20・石弓20、*完成10章剧情

技能上限：剑30｜弓50｜石弓60

达乌德



B+

除速度外各方面成长均比较优秀。能够担任“肉盾”一职并给予敌人巨大伤害。但移动力太低是其最大缺点。

正式加入：第4章“撤退支援”中全员成功撤退。

转职：Lv15、斧30・S盾20・M盾10

技能上限：斧60｜S盾50｜M盾50

里昂



A

“死斗”特技使其在杂兵战中所向披靡。只要能力稍高，就能确保将杂兵全部清除。

正式加入：初期

转职：Lv15、枪30・S盾20

技能上限：枪40｜S盾40

西洛克



A－

特技较为出色，转职后更能使用“三连射”，配合“再攻击”后可一跃成为主力。缺点是防御低下，需有强力同伴进行支援。

正式加入：初期

转职：Lv15、弓30

技能上限：弓60

马塞尔



B

典型肉盾型角色。由于移动力不高因此很难在短时间内发挥作用。不过利用“援护”特技可以保护弱小同伴。lv15时移动力会+1。

正式加入：第5章“城砦防卫”中让主角与之对话且过关时无市民死亡。

转职：不能

技能上限：剑40｜L盾50

阿迪尔



A－

“待ち伏せ”可大幅削减敌人的HP，之后可轻松让其他人给予最后一击。配合レオン的“连携”特技后更令人放心。

正式加入：初期

转职：Lv15、枪30・S盾20

技能上限：枪40｜S盾40

伊塞露娜



B+

成长率较差，但却是我方为数不多的回复系同伴。且她的存在关系到ディアン的加入，不可不用。

正式加入：第1章“非道の兄弟”过关后。

转职：Lv10、神圣30

技能上限：神圣50

艾露多



A

初期能力、成长率虽不高，但升级很快，转职后还能使用魔法。利用“支援”特技能够给予同伴极大帮助。尽快让其转职吧。

正式加入：第6章“前线の街”结束后。

转职：精神5以上、*发生特殊事件

技能上限：炎60｜雷30｜剑40

沃德



C

初期等级太高，成长率极低，除了必定要让他出战的关卡外，一般只会用来削减敌人的HP，留给其他人给予最后一击。

正式加入：初期

转职：不能

技能上限：剑40｜枪40｜M盾50

塞妮



A－

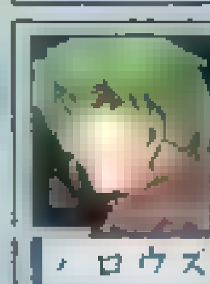
我方中最优秀的盗贼。转职后可以骑马并获得能力修正，因此若能配合增加盗窃成功率的装备，便可以轻易偷盗任何物品。

正式加入：第2章“山贼讨伐”中主角与其对话。

转职：Lv10、短剑20、*发生特殊事件

技能上限：短剑50

赫罗乌兹



B+

我方惟一的远距离攻击单位。威力、命中率都有保障，但移动力极低，适合在包围攻击时使用。

正式加入：第8章“木马兵团”中全体弓弩兵存活。9章开始选择一项。

转职：不能

技能上限：石弓50

第十四章 集聚者们

胜利条件 リース制压城池

败北条件 リース、ウォード、ヴェスター、バンミリオン死亡/被捕获或超过12回合

赶赴帝国的休战大使——"塞雷尼亚的少女"，竟然就是利斯的义妹莉内特！而帝国军所谓的休战，不过是为了处置掉这位少女——同盟军的精神领袖后，再大举进攻。一直被蒙在鼓里而无比愤怒的利斯，不顾冠上反叛者的罪名而离开了无能的国王，决定独自一人救出自己的妹妹。

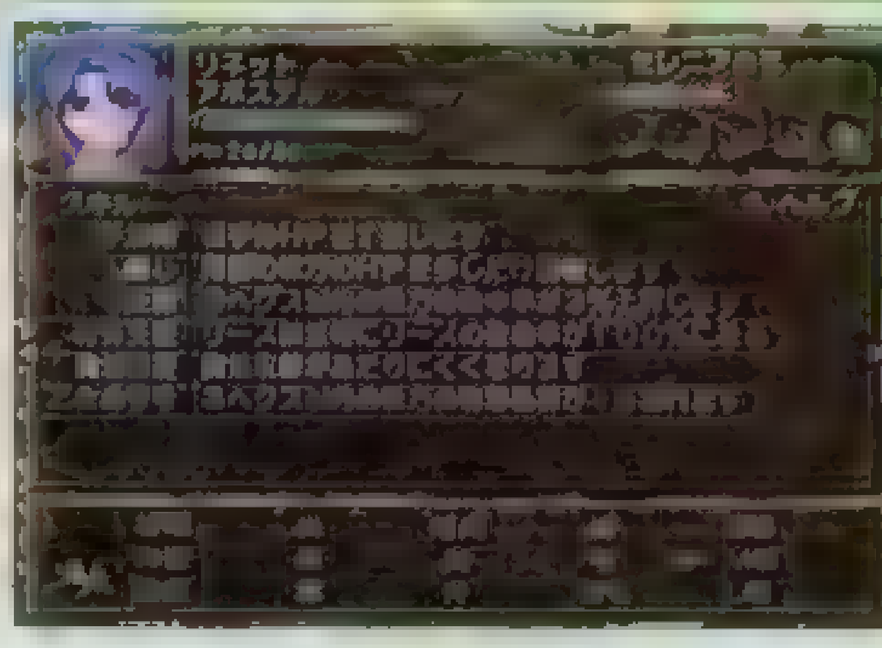
然而在他到达沙拉村时，希浓骑士团的全体成员都等待着利斯的到来……这个村是他们最初出战的起点，也是一年后，他们新的起点……

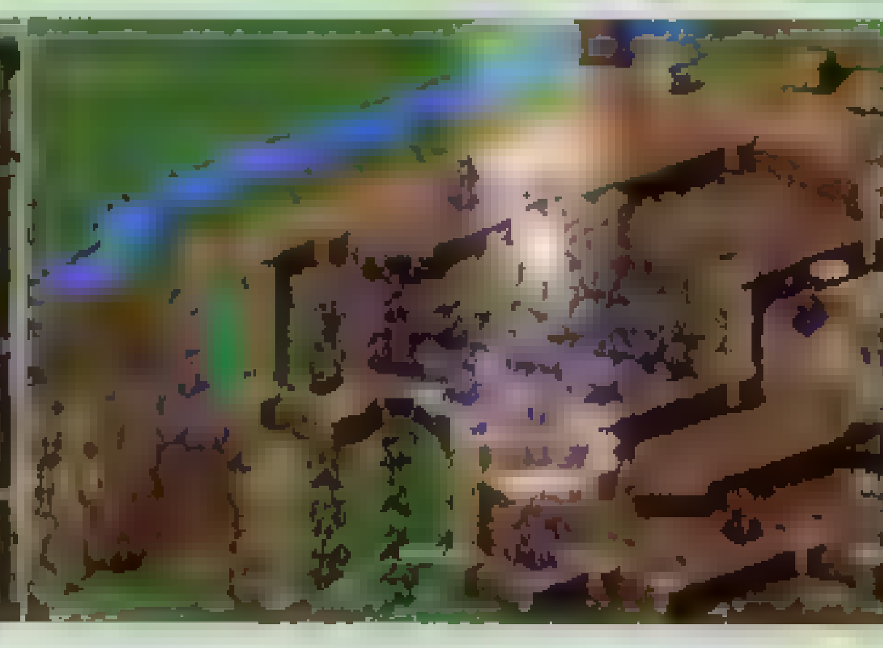


事件/物品
到最后一回合为止，大量敌增援会在地图左上角出现。
第5、7回合或リース上山后，バンミリオン和ヴェスター开始行动。
打开城门后，城池处出现BOSSピアス。
制压城池后，城内出现ゴルドヴァ、リネット。
サフィア与リネット对话后，リネット的狂暴会被解除并脱离战场。

要点 本关号称本作中难度最高的一关。不过随着玩家打法的不同，难度也会发生巨大的改变。左上角的部队实力雄厚，且增援超多，我方无论谁，最好都不要进入上方敌人的射程，否则一回合下来就会有人阵亡。左方初期的配置建议派出能够快速攀爬悬崖的魔法师、狙击手等步兵角色，一旦爬上山坡就兵分两路，干掉上方的弓弩和下方的几个守卫兵。龙骑士可以利用消失の魔石等手段干掉右侧的弩车，主角一队上山之后从东南面突破，配合友军清光下方的敌人。在山上过程中要随时随地注意弓弩的射程和方向，尽量吸引他们花费一回合时间转向，然后趁机消灭。如此一来，我军可以避免和上面的弩车、弓手、黑骑士、重铠部队正面交锋。待下方的敌人基本清光后，友军会主动朝地图上方的敌人方向进军，此时若我方能够利用上方惟一的吊桥，或城外的民房，就可以将敌人逐一消灭。不过在靠近城外的民房时，要注意那里隐藏了两名弓手，他们会在我方攀登悬崖时突然袭击。可以利用索敌予以打击或利用有"崖回避"的角色引诱敌人。

ゴルドヴァ和リネット出现后，由于リネット遭到了控制，会攻击我方，不过不用担心她会杀死我方，反倒是ゴルドヴァ的狂乱魔法的威胁更加可怕。






アルヴィナ
A－

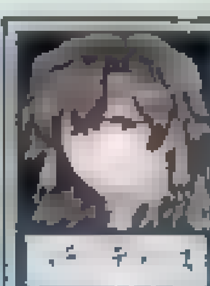
阿尔维娜

加入时各能力比较出色，还有很大的培养空间。比较适合一击脱离战术。

正式加入：第10章"女圣骑士"结束后加入。

转职：不能

技能上限：剑50 枪50 S盾50 M盾50


パティス
A

帕蒂丝

初期能力高，且能够回复HP。是我方中惟一能够快速冲锋的回复・攻击型单位。

正式加入：第12章"异教の神"结束后、サフィア加入。

转职：不能

技能上限：神圣40 剑50


リネット
A＋

莉内特

特技、能力、武器均十分优秀。可谓最强女性角色之一。但出场时间实在太晚，只能使用一章。

正式加入：第14章"集いし者"结束后。

转职：不能

技能上限：雷60 剑50 弓50


アグザル
B

阿格扎尔

特技一般，但成长很出色，惟一能进入水地形的角色，许多时候都要出战。不过要注意其防御成长为0……

正式加入：出战一定次数并在第9章完成特定依赖后加入。

转职：不能

技能上限：斧50


イストハル
A

伊斯特巴尔

转职后能够使用剑，Lv20时学会的"追击"特技超级实用。之前务必注意培养他的俊敏，以确保"追击"能够次次发动。

正式加入：*发生特殊事件。

转职：LV15、弓30

技能上限：短剑50 剑40 弓60


アーサー
B+

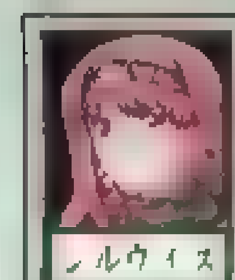
亚瑟

成长较好但缺乏连续攻击。需要配合多攻击数的武器才能发挥战力。此外"当り身"特技对需要进行捕获的敌人比较好用。

正式加入：出战一定次数后在"追放"事件后加入。

转职：加入后Lv15、剑20・S盾20・M盾10

技能上限：剑50 枪50 S盾50 M盾50


シルウィス
A

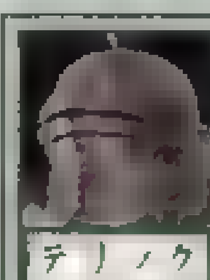
西尔维斯

特技丰富，成长率比较出色，能够使用许多高级武器，因此可以一直运用到游戏终盘。

正式加入：*见关卡"海の勇者"。

转职：不能

技能上限：弓60 石弓50


デリック
B－

迪利克

虽然初期防御力高，但防御成长为0，并且斧技能并不优秀，在战场上大部分时间只能担任肉盾职务，难以期待。

正式加入：出战一定次数以上。

转职：不能

技能上限：斧50 L盾40


クレイマー
A

克雷马

成长出色，凭借个人特技可以在悬崖等地形狙击敌人。笼手可令敌人的盾牌卸掉，在加入后还拥有专用武器。

正式加入：*见关卡"夺われた宝剑"。

转职：Lv15、剑30

技能上限：剑60


ウォロー
A－

沃罗

总体成长十分不错。在一些难度较高的关卡中可以充分利用。若将来有机会获得专用武器的话，可以考虑给他使用。

正式加入：出战一定次数。

转职：不能

技能上限：剑50


セディ
B－

塞迪

偷盗指令还算好用，某些关卡可以获得额外收入。由于能力不算高，带个奇迹的护符保险吧。两人之间还是着重培养セネ较好。

正式加入：雇佣金合计在5000G以上。

转职：不能

技能上限：短剑50


ディアン
A+

迪安

成长率高，特技强，稍加培养后就能够成为独当一面的角色，强力推荐。

正式加入：イゼルナ生存，杀敌达一定数量。(杀战斗不能者更快)

转职：Lv15、斧30

技能上限：斧60


フェイ
A－

菲

转职后拥有可连续攻击5下的"神舞剑"，加上出色的速度可使她能独自处于乱军之中。但力量成长不高，这限制了她的发挥。

正式加入：*见关卡"ラーズの祭坛"。

转职：Lv10、剑30

技能上限：剑60


ルヴィ
B+

露维

虽是万能型但因为力量成长太低而无法对敌人造成太大伤害，只能进行战斗辅助。Lv17时能学会特技"连续"。

正式加入：*见关卡"骑士の夸り"。

转职：加入后Lv15、剑20・枪20・S盾20

技能上限：剑50 枪50 S盾50 M盾50


シェルパ
A－

谢鲁帕

拥有攻击数+2的武器，在对付(本回合中)必须[illegible]的敌人时非常管用。[illegible]回避率会大大下降，[illegible]。在[illegible]比较合适。

正式加入：第8章"木马兵团"事件发生后出战达一定次数时加入。

转职：不能

技能上限：剑60

第十五章 英雄传说

胜利条件	リース制压王座
败北条件	リース、ウォード、リネット、ロズオーク、リード、シェンナ死亡/被捕获

纳尔维亚公国已经彻底失去了和平。无能的沃尔肯斯国王在拉兹司教假扮的赫尔曼的教唆下，一直扮演着小丑的角色，不仅放了大量拉兹的神官进城，甚至最终还被拉兹司教所杀。纳尔维亚公爵、伯尔尼亚公爵和仙娜公主也遭到了囚禁。为了夺回失去的王国，利斯和纳尔维亚、伯尔尼亚两公子一起，冲进入了城内。最终决战，就此拉开帷幕。



事件/物品
王宫内的红色房间只有主角靠近时才能打开。
リース与ミーナス对话后ミーナス脱离。然后リース与セオドル所处房间门相邻后セオドル脱离，同时获得神剑ヴリトラ。
フェイ攻击カオス时有对话，打败カオス后获得神剑ヴァジラ和王座の间の键。
王座之间只有使用王座の间の键才能够开启。开启后国王被杀，最终BOSSヤーラーカム出现。击败最终BOSS可获得牢房钥匙。
王座之间开启后シェンナ、ロズオーク、リード出现在牢房中。リース相邻时可以与三人对话。
第4回合起地图左上、左中、左下三处持续出现敌增援。

要点

本关的大部分敌人都要依靠リース和新加入的リネット来解决。由于他们两人相邻后，リース会100%使用致命攻击，因此在中盘敌增援大量出现时用他来封堵敌人的来路再合适不过。リネット拥有"支援"、"乙女の守り"等多种实用特技，让同伴围绕她为中心作战会轻松许多。

ミナス一开始就处于敌人的攻击范围内，我方如果不尽快派人支援的话，很快就会被打死。

カオス持有神剑，所有给予他的伤害都只有通常的1/3。所以最佳选择，还是得依靠持有另一把神剑的フェイ来解决他(利用"神舞剑"的话可以一回合灭之)。关于神剑的具体入手方法，请看"事件/物品"一栏。若无法获得神剑，那么就最好让人堵住门，后方再找人挑发卡奥斯，然后远程攻击磨死他(前提是攻击力够高，或者依靠致命攻击)。

在开启王座之间前，强烈建议大家先SAVE一个，因为里面的敌人数量多而且攻击方式很无耻。シェンナ、ロズオーク、リード出现在牢房以后，旁边会有一个行刑者不断攻击。不过行刑者的攻击力不高，而且NPC三人的HP会自动缓缓回复，所以短时间内三人并无危险。实在不放心的话，可以利用リネット那射程超远的弓箭将行刑者射死。至于进攻最终BOSS时，可以利用巫女的祈祷封住暗黑魔法，并在这两回合时间内全员出击灭掉杂兵。

佩尔斯维尔



B+

总体成长度不高，不过拥有"手加减"特技，可令其专门作为捕获敌人时用。其雷魔法可以攻击2射程的敌人，主要用来支援。

正式加入：出战一定次数、第12章"异教の神"中用其攻击带领イゼルナ的敌司祭，过关后加入。

转职：Lv15、雷30

技能上限：风20 | 雷40

莎菲亚



A

防御极低，但回复技能增加迅速。转职后有专用武器，能封住暗黑魔法，并给予同伴提升魔防的效果，属于每战皆可上的角色。

正式加入：出战一定次数，第12章"异教の神"结束后加入。

转职：12章"异教の神"特定事件

技能上限：神圣60

奥尔文



B+

只能战斗20回合，超出就会变身成拉兹司祭(过关后变回来)攻击我方。正式加入后可以解决诅咒问题，但改宗成拉兹司祭时不能获得经验值。

正式加入：*发生特殊事件

转职：不能

技能上限：神圣50 | 风10 | 火10 | 雷10 | 暗黑30(改宗成ラーズ神官)

拉伦缇亚



A

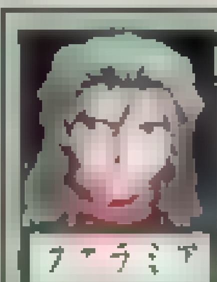
除防御外各能力成长比较平均，但不错的特技能够弥补她的战力不足。作为惟一的空中单位，许多时候都要依靠她。

正式加入：主角转职后加入。

转职：不能

技能上限：剑50 | 枪40 | S盾50

法拉米亚



A−

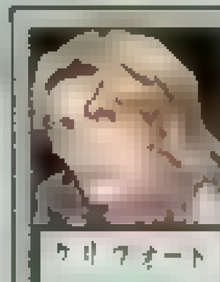
回避率出色的万能型角色。既能够冲在前线也能够在后方使用弓箭支援。如何使用完全看玩家喜好。

正式加入：フェイ加入后出战达一定次数。

转职：不能

技能上限：剑60 | 弓50

克里弗德



B

初期等级很高，因此难以培养。不过因为他拥有不错的武器和能力，因此在一些难度较高的关卡中出战容易起到奇效。

正式加入：ルヴィ转职后加入。

转职：不能

技能上限：剑30 | 枪60 | S盾50 | M盾50

*关于特殊事件

クリス	エルバート存活，且第3章、第8章和第10章她与エルバート的小事件全部发生，在完成"赠り物"委托后即可转职。
セネ	第3章"仔马と盗贼"中让其出击并由她制压城砦、之后最快每章可触发一次"セネと仔马"的事件，共计发生4次该事件后转职。
エニード	第2章デリック没有被我方打败，在第6章"前线の街"中说得ベルズヴェル，并在ベルズヴェル生存情况下第7章中出现"魔法骑士"事件。其后精神达5以上，在ベルズヴェル生存情况下第8章以后转职。
イストバル	第6章一开始发生小事件"マリーベル……"以后，在任务关中派其出战。过关后发生与ソフィー相关的事件；第9章让他与ソフィー再度接触，战斗结束后正式加入(之前需要一定的出击数)；第10章"スコーピオン"一关中完成与ソフィー的对话。虽然可以在这关捕获ソフィー的姐姐，和一名黑骑士(打败即可)不过就算不抓过关后他们也会自动被抓。最后事件结束后获得专用弓。
オルウェン	第12章"异教の神"以前出战一定次数以上并发生变身的两个小事件。在"异教の神"中出场并存活后加入。

支援人员

与前作一样，本作中也存在着一些特定的角色支援。只要这些角色相隔在2格以内，那么角色的能力就会相对进行修正。全部效果如下：

リース→ウォード	命中+4
エルバート←→クリス	命中+1
アイギナ←→シェルパ	命中+1
エニード←→ベルスヴェル	命中+4
エニード←→デリック	命中+10、致命+2
サフィア→パラミ	命中+10、致命+2
パラミ→サフィア	命中+1
フェイ→ファラミア	命中+3
ルヴィ←→アーサー	命中+1
イゼルナ→ディアン	命中+1
クリフォード←→ルヴィ	命中+5、致命+1
リース→リネット	命中+10 致命+2

注：单箭头表示箭头方向那人能力得到修正，双箭头表示双方都会进行能力修正。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

飞驰竞速

全版本 游戏原名：FORZA MOTORSPORT

金钱无限大法

在本作中资金是相当重要的，购买高级车种和改装零件时都需要用到大量资金。不过有了这个BUG，就可以获得无限金钱了！

首先前往德国，选择Volkswagen，购买第一台车“Volkswagen Jetta GLX VR5”，并开着这台车进入车库购买升级套件。购买时只需购买引擎和马力套件就可以了，不过项目中的每一个套件都要买齐才行，比如排气系统就有3个。所以必须将全部套件都购买一次，并装备最高等级的排气管。

买到最后一个项目“置换引擎”后，这时玩家购买此引擎需要2500元。买下这个引擎后等级会降低，不过只要装回原来的引擎，能力值就可以恢复了。接着将刚才花2500元购买的引擎卖掉，就可以获得45000元左右的金钱！只要重复最后的步骤，金钱就可以不断上升了！



本作最多支持4银幕输出，同时用到4台Xbox和4台电视，这样就可以看到车子前后左右的情况。微软在去年E3展上就曾展出过这种游戏方式，这真是一种终极奢侈享受啊！

如果想体验这种终极奢侈的享受，先把所有的电视和Xbox连接好，然后进入游戏的Option，将光标指向Credits处。当Credit选项亮起后按下左摇杆，然后向下扳就可以看到新的选项：Network cockpit settings，四银幕的相关设定就在里面。但不知中文版是否有这个设定，估计也没几个人能够试吧？

其实只要能换引擎的车都可以用这个BUG，不过这台车的引擎特别便宜。

NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战

日版 游戏原名：NAMCO × CAPCOM

投稿人：levelup.cn 北河麻衣

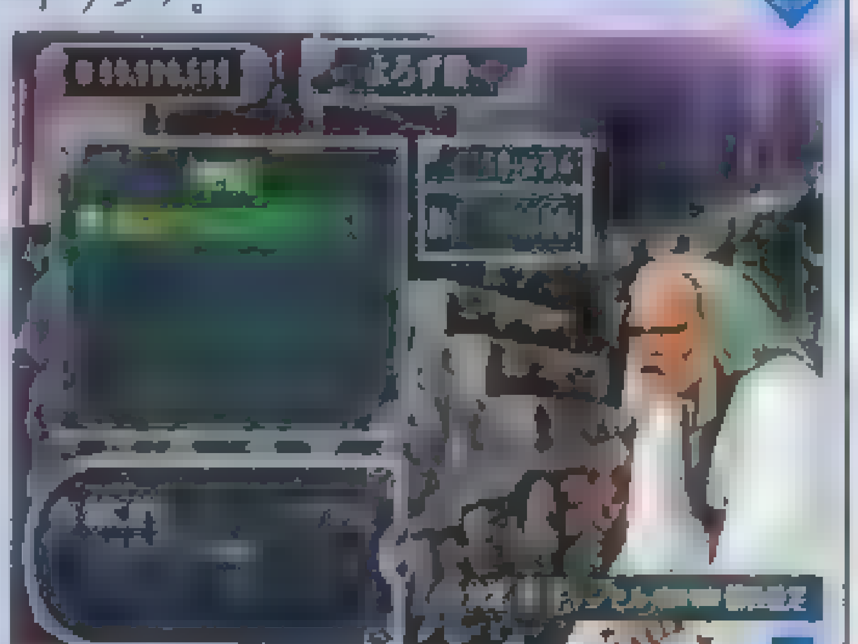
金钱无限大法

首先来介绍一下这个BUG的原理。先让你的装备品种类数量为5的倍数，而消耗品的品种数量变为1。这样进商店之后，按L1键将仅存的那个消耗品的数量变为最大，然后卖掉。这时光标会自动跳到装备品的最后一种上，而数量和刚才卖掉的那个消耗品的数量一样。利用这个BUG，当仅存的那个消耗品的数量为99时，卖掉它之后装备品的最后一种就也会变为99个，此时卖掉的话就能获得大量金钱。反复以上步骤，就可以获得无限金钱了！

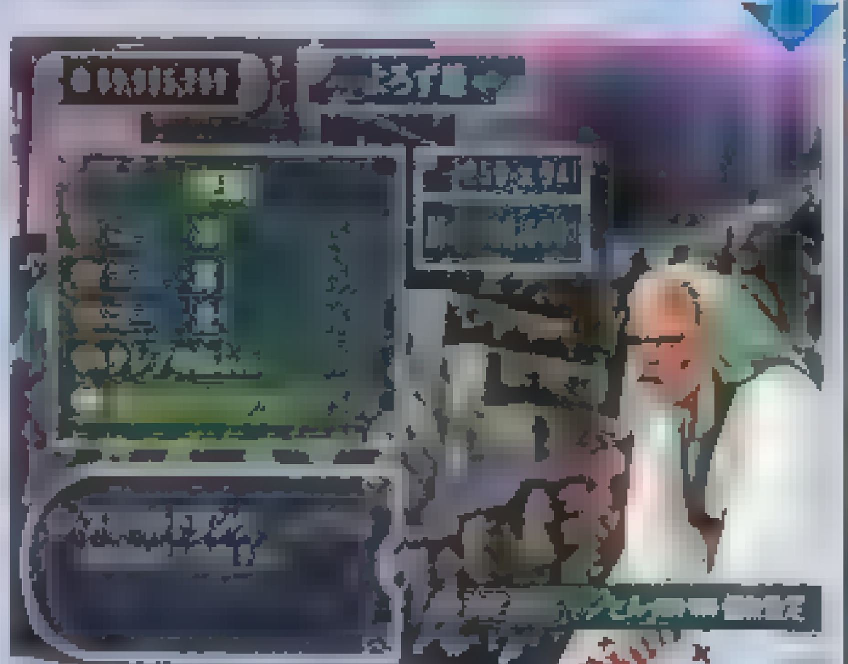
使用此法时要注意两点：一是此法要求消耗品的品种数量变为1，如果在后期使用的话，势必会损失大量消耗品，所以最好是在游戏初期使用；二是利用BUG增殖的装备品只能卖掉，如果不卖就退出商店的话数量依然不变。而如果卖掉的话这种装备品就会消失，所以务必请让可以从商店中买到的装备品排在装备品的最后。



▲装备品的最后一种是14个フィールドリング。



▲现在仅存的消耗品是94个おにぎり。



▲卖掉94个おにぎり之后，フィールドリング的数量也变成了94个，赶快卖掉吧！

半熟英雄4 七英雄物语

日版 游戏原名：半熟英雄4 7人の英雄

隐藏蛋兽大公开！

在将军装备蛋兽时，先选择蛋兽窝最中央的“？”蛋系，然后输入下列密码，即可得到20种隐藏蛋兽。这些密码大都和游戏过场插曲中出现的恶搞镜头（包括广告）有关，日文功底好的话仔细思索即可猜个八九不离十。不过，目前尚有两个蛋兽的密码尚未能破译出来……故特此发布通缉令，希望将其抓获的读者能迅速举报！

编号	输入密码	获得蛋兽
1号	よいこはマネできない	モザイクマン
2号	ビスクビグブレム	ビスクビグブレム
3号	はんじゅくヒーロー	モモリス
4号	ワラワラワラワラウラワラワラワラ	ワラワラ
5号	HN190921U	カリフォルニアロール
6号	Janeismysister.	ヤッタイダーUSA
7号	不明	不明
8号	フェニックスのお	ぱーぱーどり
9号	あうん	コマイヌ
10号	不明	不明
11号	100まんえんゴルフかいいんけん	バブリー
12号	あいをみつけるそのひまで	さすらいマンボー
13号	ひつじがいっぴき	おやすみメリー
14号	ひりゅうのやり	ドラッグーン
15号	あしたてんきになあれ	てるてる坊主
16号	せんしゃにきをつけろ	えべっさん
17号	フリーダーム！フリーダーム！！	ブレイブハート
18号	ファイナルクエストX 2インター	バッタもん
19号	きてますきてます	超能力茶
20号	ごりようはけいかくてきに	チワワ刑事

当看到这些隐藏蛋兽的猥琐造型和各种BT能力时，我连吃下去的饭都喷出来了……

装甲警备队 SF

日版 游戏原名：REMOTE CONTROL DANDY SF

失败是致富之母

同一个任务连续失败三次的话，就能拿到2000亿元的补偿金！这个设定实在是太无耻了。不过这里所说的任务失败，只限于自机被破坏的情况，另外总资金的上限是9999亿9900万元。

用这个方法不会有任何负面影响，实在是太爽了！

WRC4

日版 游戏原名：World Rally Championship 4

最强密码大公开

游戏中，在个人资料里的姓名栏中填写“SECRETS”，这样在奖杯房间里会出现“SECRET”的选项。在“解除SECRET”里输入想使用的密码，然后在“BONUS”里启动想要的效果，就可以获得各种隐藏要素了。这里提供3条最有用的密码：

车子不会受到任何损伤	shieldofsteel
让对手车的速度变快	toughguys
车子受到一定损伤之后就会停上	Ithurts

本作的职业车手挑战模式第9关“必须防范的车队”，从头跑到尾的话得花上差不多两个小时的时间，大家见过比这更长的赛道吗？

佣兵纪元

全版本 游戏原名：MERCENARIES

获得100万美元

在进行游戏时，于PDA的友好度画面中输入→、↓、←、↑、↑、←、↓、→，就可以获得100万美元，并且可以反复输入。

弹药无限

在进行游戏时，于PDA的友好度画面中输入→、←、→、→、←、→、·、←，弹药就会变为无限了。

PIKMIN2

全版本 游戏原名：PIKMIN2

投稿人：高祥

巧胜强敌

当PIKMIN们与大怪物战斗时，死上几只实在是家常便饭，不过如果此时有其他PIKMIN把宝物送回太空船的话，太空船吸走宝物之后，大怪物也会随之阵亡。这一招有够损的，但对洞穴底层的怪物无效。因为

那个时候没有其他宝物可以搬……



一说到PIKMIN，我就想起了《死亡之屋》里和尚的那套PIKMIN装。穿上那套服装后瞄准的话，还可以点燃头上的灯，真是太强了！



研究中心 RESEARCH CENTER

文 freeman　编 D・S

在任天堂的各大游戏明星中，大金刚应该算是老资格的一号人物了。在Nintendo以GBA为平台发售了一系列诸如《回转瓦里奥》、《耀西的万有引力》等颇有创意的游戏后，这位任氏家族的老大哥也不甘寂寞，推出了这款以其为主角的新游戏。整款游戏走的是可爱路线，之所以说它有新意是因为游戏完全弱化了普通ACT游戏中方向键所占的重要地位，而改为主要使用L和R两个“耳朵键”进行游戏。随着L、R键的不断交替，大金刚也在游戏中摆动前进，此时玩家就能深刻体会到游戏副标题“摇摆之王”的含义以及它所带来的无穷乐趣。

剧情简介

这天，在丛林中的某处，克兰奇为翌日要举行的争夺丛林之王的比赛收集了许多奖牌，有了它们，“丛林之王”的称号非大金刚一族莫属。正当他想要把那些奖牌交给大金刚保管的时候，鳄鱼王不知从什么地方冒了出来，它夺走了所有奖牌，还扬言自己要成为丛林之王。



为了阻止鳄鱼王的阴谋，大金刚必须找回所有的奖牌……

一、基本操作

向左走	L键／左键。
向右走	R键／右键。
蓄力跳	同时按住L键和R键，等所控制的角色身体闪烁红光时放开。这也是基本的攻击方式。
逆时针旋转	左手抓住支点时一直按L键。
顺时针旋转	右手抓住支点时一直按R键。
爆气	A键。爆气后会进入banana模式（无敌模式），此时角色的各项能力都会上升。
加血	B键。

二、物品一览

香蕉	游戏中随处可见的道具，作为消耗品使用。游戏时按B键可花费10个香蕉补充一格血，按A键花费20个香蕉后可爆气进入无敌状态。
轮胎	可利用它跳得更高，但如果不会灵活利用它的话则有可能成为路途上的障碍。
石头	用途广泛，可用来砸开某些障碍物、攻击敌人或是打破木桶等。
炸弹	扔出去后过一段时间便会爆炸，用来炸开障碍物或木桶，也可以拿来攻击敌人。
木桶	一般被视为障碍物，不过其中通常会有香蕉，有时还会有奖牌或水晶等好东西。
？桶	打破它可以使隐藏通路出现。
B桶	跳入后会被发射到Bonus关。
大炮桶	跳入后会被自动发射出去。
旋转桶	进入后可以按左右或者LR键控制方向，同时按LR键可将自身发射出去。
奖牌	用来收集的道具之一，游戏中一共有24块，其中金、银、铜各一块。
水晶	除BOSS关外，每关都有一个，有时是Bonus关的奖励道具，有时只能靠玩家自己细心寻找。

三、模式介绍

冒险模式（アドベンチャー）

游戏的主干，其中一共分为五个不同的世界，每个世界都有自己的特色。

单人比赛模式（ひとりでジャングルピック）

由各种不同的小游戏组成，并且可以在游戏中通过收集道具或输入密码等方法增加游戏以及可选人物的数量。在人物选择画面中，按左右键可切换角色，按上下键可改变角色的着装颜色。

多人比赛模式（みんなでジャングルピック）

利用联机功能可与伙伴进行通信对战，最多可同时四人联机。

附加模式（おまけ）

其中共有四个选项。第一个是教学模式，在冒险模式开始后即开启；第二个是时间挑战模式，其中的关卡都来自于冒险模式中，如能打破记录，同样能获得奖牌；如开启第三项的“迪迪模式”就可以使用迪迪进行游戏，最后一项是语言选择。

四、全水晶、奖牌收集流程

第一世界：ジャングルワールド



作为旨在熟悉基本操作的初始关，几乎没什么难度可言。在后半段的场景中会遇到一只蜻蜓，用蓄力跳干掉它可得到一个水晶。

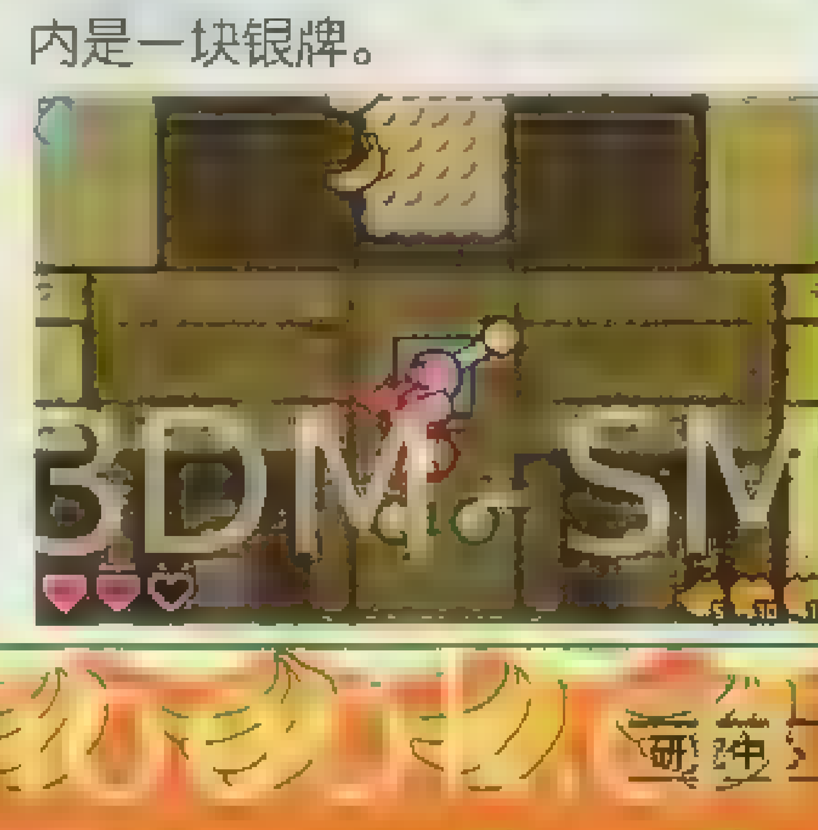
在第二个场景的最上部，左上方有一个写有“B”字样的桶，跳入后可进入奖励关。在奖励关中如能在指定时间内取得所有的香蕉便会在出口处出现一个水晶。在第三个场景的上方有一个木桶，用蓄力跳撞破里面有一个铜牌。





在这里的一些隐藏通路需要抓住控制杆的两头才能出现，例如第二个场景中的最高处有一个B桶就要用此方法才能到达。进入B桶后依旧是在规定时间内吃到所有的香蕉便可取得一个水晶。第三场景中用蓄力跳打破场景左上方的一个木桶，会有一块铜牌出现。

本关中可以利用转动阀门的方法使一些通路改变位置。在第二个场景中，攻击左方的那只蜻蜓可以得到一个水晶。第三个场景中一开始会第一次遇到机关扳手，这里要先用左手抓住扳手中间的支点，右手连打一点点扳动拉杆，这样上方的通路就会打开；在最上方的木桶内是一块银牌。



©2004-2005 Nintendo/Paon
3DM-SMV
www.pl......



本世界的BOSS战，攻击机器人BOSS的方法是抓住上面的支点，用蓄力跳攻击它的眼睛，此后BOSS会有一段时间变为红色的无敌状态，这时不能去碰它，总之还是个比较好对付的BOSS，胜利后可得到一块金牌。

小贴士 在金、银、铜牌各入手一块后，比赛模式中的バレル……ュ将被开启

第二世界：ワィルドワール

一开始的土墙可以用支点边上的石头砸开，此后的敌人也可以用石头进行攻击。后半段中有裂痕的支点在支撑一段时间后会掉落，所以要尽快通过。在版面下方的木桶内有一块银牌，如想不伤血便得到它可以先到右边钻入火箭喷射桶后通过飞行的方式获得。至于本关的水晶则在版面左上方的一木桶内，要到达那里就只能坐火箭喷射桶了，不要忘了在途中拿一块石头，砸开那个木桶后便能取得。

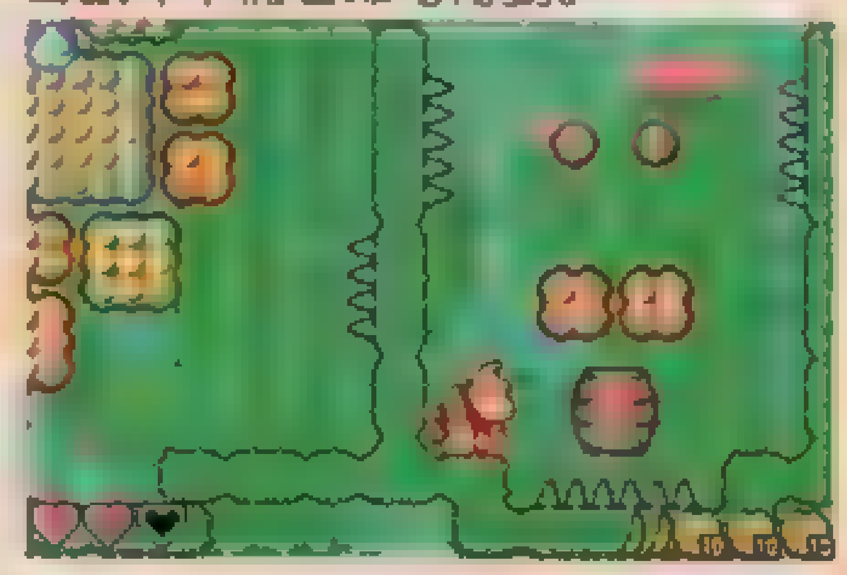


此关需要玩家能够有灵活操控扳手的技巧。在第三场景中，有一木桶里面藏有铜牌，破坏木桶后可得到它；最上方有B桶，在之前的三条支点通路中走中间那条较易到达那里。其中同样有一个水晶的奖励。





第一场景中，在最高处左边有一个B桶，进入后取得水晶的条件与先前相同。第二个场景中，在一个处于被包围地形的木桶中有一块银牌，利用木桶上方的支点蓄力攻击破坏木桶后即可得到。



在第一个场景中的木桶内藏有一个水晶，不过那里的风很大，小心不要被吹跑。在第二个场景的上部有一块铜牌。



第二世界的BOSS是一只火鸟，攻击它的方法是用其发射出的火球冷却后形成的石头扔它。要注意的是不要被它逼到死角中，否则很容易掉血。战胜后得到一块金牌。



小贴士

第三世界：シーワールド

在第一场景的最高处有一个B桶，需要用爆气进入，其中依旧是一个水晶的奖励。在第三场景的最左上方有一木桶，里面有一块铜牌，要前往那里的话必须破坏路上带有"？"字样的木桶，这样隐藏支点才能出现。



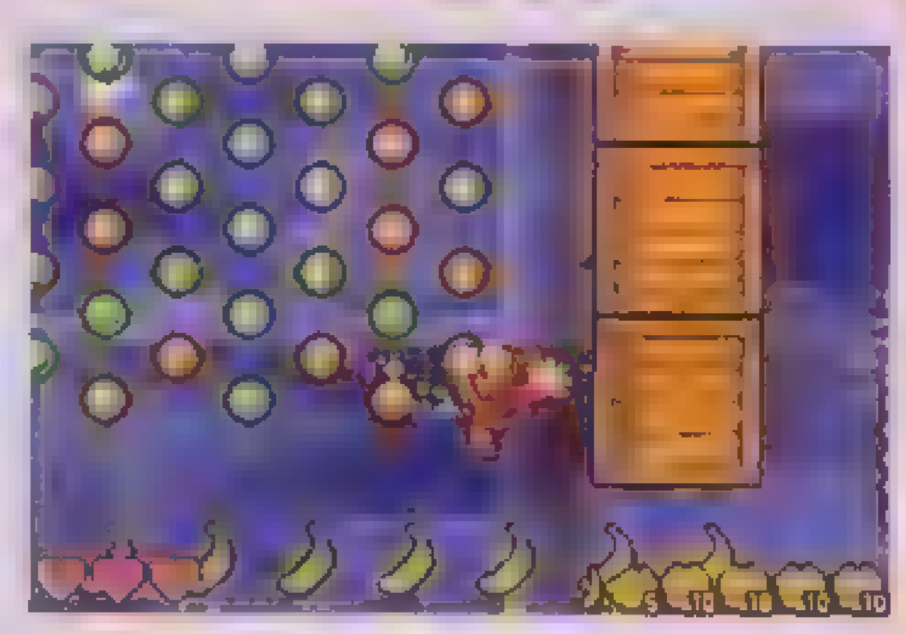


在第二场景中，攻击一只较靠右面的蜜蜂可以得到一个水晶，不过要小心反被它刺到喔。在第三场景最高处的木桶内有一块铜牌，不要忘记去拿。

第一场景的最高处有B桶，进入后的完成奖励还是一个水晶。在第三场景的高处有一块银牌，不过周围设置了障碍，拿的时候要小心。



在第二个场景中的竖放着的第二排木箱中，最下方的那个箱子里装有一个水晶。在第三个场景的左上方被轮胎包围着的地方有一块银牌，用幽灵支点切入进去即可取得。



BOSS战的对手是一条骷髅龙，能造成它伤害的方法是抓住它



尾巴上的支点然后狠狠地往两边带刺的岩石上扔过去。不过，这个BOSS的血比较硬，建议在靠近岩石的支点边缘地带伺机伏击，这样的话在抓住它之后进行回转可以形成连锁攻击。胜利后能够得到一块金牌。

小贴士 如果这时金、银、铜牌又各得到了一块，比赛模式中的……将被开启。

第四世界：アイスワールド

第二场景里，在出口上方的木桶内有一块银牌，不过能够到达这里的通路要打破？桶才能出现。在第三个场景中的左上方有一个B桶，同样是达成条件后有一个水晶的奖励。



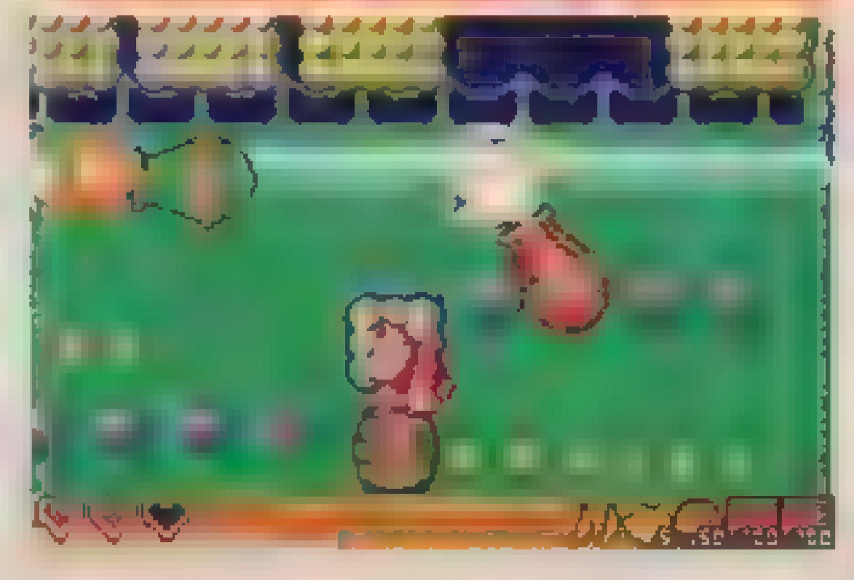
在第二个场景的最左上方有一个木桶，里面藏有一个水晶，不过想要上到那个平台还是有些难度的。第三场景中有一块银牌，不过被？桶遮住了，用炸弹炸掉它便可看见。



最终世界：キングクルーザー III

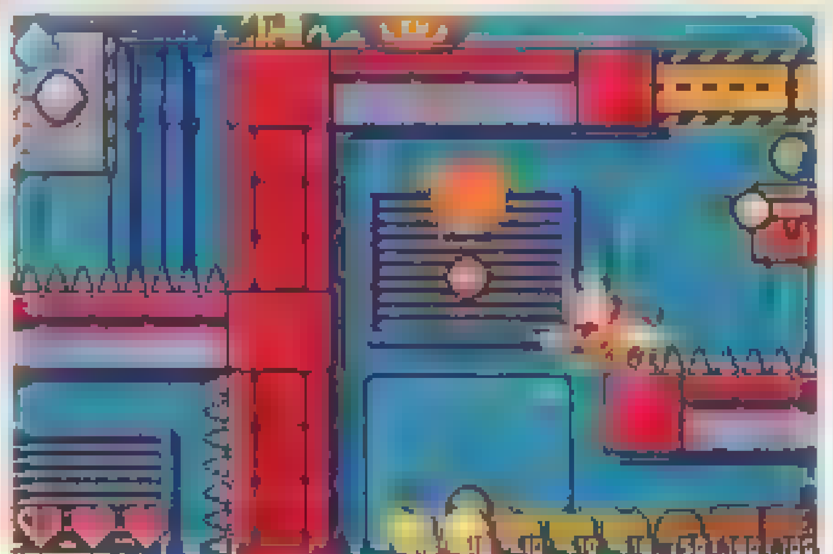
本关的交通工具只有火箭桶，要注意把握好方向。在所见到的第二只蜜蜂身上有一个水晶，爆气后向它撞去就行。还有一块铜牌可以得到，它所在的位置比较容易看清楚。





此关中，玩家可以深切地体会到“冒着敌人的炮火”的感觉。在第二场景开始时的不远处有一木桶，本关的水晶就在其中。在出口附近的木桶里面有一块银牌，可乘坐下方的大炮桶破坏得到。

本关中的传送带以及带刺地带是难点。在第一场景中，高处靠近出口的地方有一个B桶；在第三场景的版面中，右方有一块金牌，不过周围布满了尖刺，所以要小心拿取。



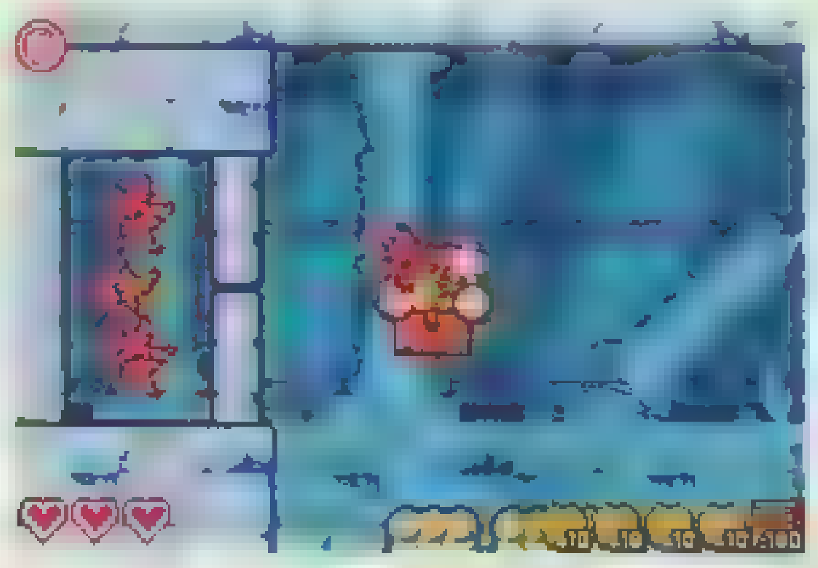
小贴士

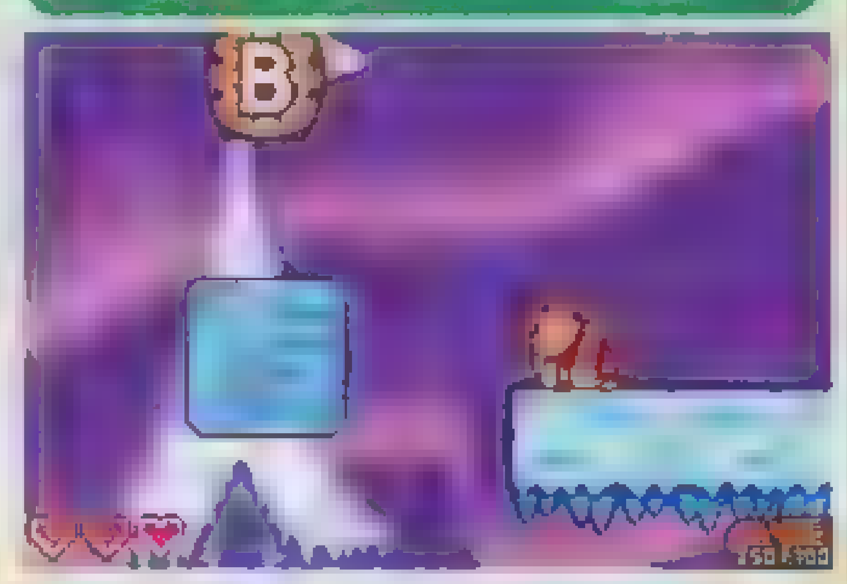
这一关内的难度要素是将先前几小关的难点综合起来。第一场景的最左上方有一木桶，不过要爆气后才能顶到。在后半段场景中，版面的左上方有一块金牌，但是想要到达那里就只有乘坐火箭桶了，那里的右边不远处便有一个。

小贴士

小贴士

第一场景中的左上方有一个木桶，内有铜牌一块，不过要破坏外面的?桶才能进入。在第三个场景中，有一处关着三个海星的地方，打开外面的机关可将它们放出，在其中一只海星的身上有一个水晶。





这里要小心被冰住的支点在刚抓上的时候比较滑。在第一个场景的最上部有个B桶；第三个场景的左上方有一块金牌，但是要到达那里还是先要打破?桶使通路出现。

小贴士

想对付这个BOSS就要看准时机，在它张开嘴的时候把炸弹扔到它的嘴里去。不过，在每次得手之后就要努力往上逃了。干掉它后得到一块金牌。

小贴士 收集齐金、银、铜牌的话可开启比赛模式中的しレース 6



最终BOSS当然就是鳄鱼王。玩家会和他进行两场比赛。第一场，じゃま レース，比赛目的是看谁先到最上方的终点，但要注意的是在与鳄鱼王接近的时候他会对你进行骚扰。赢下比赛后，鳄鱼王开始耍赖了，声称刚才的比赛只是赛前练习。于是，第二场比赛紧接着开始了，アタック バトル，规则很简单，就是互相攻击看谁先被K.O。胜利后可得到一块金牌。



之后，大金刚便坐着キングクルール的飞行器逃出即将炸毁的飞船，带着夺回的奖牌回到了丛林，次日比赛又得以如期举行。



小贴士

五、补完研究

最终目标——200%完成率达成

在使用大金刚完成游戏后游戏达成率为82%，此时再用迪迪进行游戏，全奖牌收集通关后增加隐藏人物巴布斯，这时的完成度为122%。然后就是完成所有的比赛模式和时间挑战模式，比赛模式中一共有13个小游戏，时间挑战模式有20个关卡。在单人比赛模式中拿到六块金牌，可追加隐藏人物鳄鱼小兵，拿到所有的金牌可追加隐藏人物鳄鱼王。这里提醒一下，不要忘了迪迪也是有时间挑战模式的。



比赛模式中的隐藏关卡

比赛模式中的アタックバトル 3、じゃまレース 4、のぼレース 5都是隐藏的。想要追加这些项目需要在password的界面内输入正确的密码。进入password界面的方法是在标题画面同时按下“L、↑、B、A”。

三个关卡所对应的密码如下

アタックバトル 3	65942922
じゃまレース 4	35805225
のぼレース 5	55860327

CAST

	人尽皆知的人物，金刚家族的Super Star。此次为了取回被鳄鱼王夺走的奖牌而踏上了冒险的旅程。
	有着快速的速度以及凌驾于大金刚之上的跳跃能力。是丛林中最有希望获得赛跑比赛优胜的选手，不过在攻击类的比赛中由于体型娇小而显得有些吃亏。
	丛林之王比赛的负责人。传授过大金刚一些基本的攀爬技术，是位非常值得尊敬的长者。
	克兰奇以前的妻子，已经去世。游戏中看到的是她的灵魂。
	出于对大金刚以及金刚家族的关心，与克兰奇一起指导过大金刚。
	是一只戴着太阳镜，处事乐观的金刚。擅长攻击类的比赛，有望成为丛林比赛中的黑马。
	跳跃能力较高，出了名的野丫头。轻盈的体态是她争夺丛林比赛桂冠的有力武器。
	将金刚家族视为眼中钉的鳄鱼军团BOSS，为破坏丛林比赛而夺取了所有奖牌。
	鳄鱼王的手下。游戏中经常会挡住玩家的去路，有时甚至会以扔石头的方式进行攻击。

心意争锋
电子竞技之精髓所在

朝夕之功

●●●●●●●●● 栏目主持：阿迪 ●●●●●●●●



阿迪道场

ESWC 2005的中国代表团将于近日成行，远赴法兰西征战世界。希望他们首先能够以良好的精神面貌示人，赛出风格、赛出水平。毕竟，代表团走出国门后所代表的就是我们中国了。我们电子竞技选手更要展现出这个群体的风采，争取在社会上树立良好的形象。虽然这些话听起来很生硬，但作为一个有着其特殊背景的新生事物，要想步入良性循环的发展确实得从每一处细节抓起。文化的累积是经历了数十年乃至数百年的时光。所以，要想扭转人们的观念和获得社会的认同并非一朝一夕之功。

从本期电子竞技场开始，"电竞新闻网"栏目将强力复活。这次为大家主打介绍的就是《侍魂 天下一剑客传》的全新角色。此外还有几条花絮性的电竞短信息。斗剧结束后究竟为我们带了什么？就像中国足球队参加完了世界杯后究竟学到了些什么？希望DieGame的反思能够引起全国同行的共同思考。

电竞新闻网
ESPORTS NEWS

《NEO GEO斗技场》BOSS公开

倍受关注的SNK Playmore街机新作《NEO GEO斗技场》最近公开了两位BOSS级的角色——蛟和真狮子王。

蛟是本作的原创角色，他是某神秘组织用大蛇的细胞克隆出来的生命体，无论是外型还是招式都和大蛇极为类似。真狮子王则是《风云默示录》中的BOSS级角色，连续技异常强劲。这两名角色将作为对CPU战的最后敌人登场。值得一提的是，本作的对CPU战将采用生存模式的方式来进行，玩家要在限定时间内不断打倒对手，打倒一定数量的对手后就会迎来蛟和真狮子王了。

竞技短消息

★ 目前卡片游戏在日本的街机市场越来越流行，现在就连高达也不能免俗。Banpresto日前公布了一款采用Chihiro基板制作的街机卡片游戏《机动战士高达0079 卡片建筑师》。游戏中玩家要用机体卡、机师卡、武器卡、改装卡来拼成机动战士进行作战，卡片多的话还可以组建自己的小队。

★ 射击名厂CAVE去年的2D纵版STG大作《虫姬殿下》将于7月21日推出PS2版。PS2版除了完全移植街机的三大模式外，还加入了画廊模式和ARRANGE模式，令老玩家也倍感新鲜。

剑三十 定天下

《侍魂》新作《侍魂 天下一剑客传》已预定于今年夏天登场！游戏采用Sammy的ATOMISWAVE基板，类型仍为2D FTG。本作的出场角色数量号称历代之冠，目前已公布了30名角色，据称角色总数高达42人！除去在《侍魂零》中可以选用的角色外，还新增了6名新角色。

三十剑

霸王丸、牙神幻十郎、德川庆寅、服部半藏、橘右京、加尔福特、柳生十兵卫、千两狂死郎、塔姆塔姆、夏洛特、娜可露露、莉姆露露、绯雨闲丸、妖怪 腐之外道、云飞、罗刹丸、雷娜、首斩破沙罗、花讽院骸罗、风间苍月、风间火月、水邪、炎邪、真镜名美那、万三六九、安德烈、机巧おちゃ麻吕、祭杂子双六、花讽院和狆、王虎。

安德烈



▶ 自称是美国第零代总统的安德烈，武器是一把铳剑。

祭杂子双六



◀祭杂子双六的武器是烟火筒，令人想起了《真侍魂》里的"大炮"。



▶ 机巧おちゃ麻吕是一个会跳舞的机械人，制造者不详。

机巧おちゃ麻吕

反思

2005年的日历已经翻过了一半，随着“斗剧’05”的落幕，为冗长的“赛季”画上了休止符。玩家犹如经历了高考的学子，或载誉凯旋或悻悻而归，回到游戏机房休养生息，继续他们各自的游戏人生。而对于整个日本的街机业界来说，则没有任何喘息的机会，为糊口或是为理想，惟有不断地前行，才能看见明天的太阳。那么国内的玩家和业者呢？必须意识到的一点是：我们的身份并非悠然自得的隔岸观火者，仅仅是苦苦追“日”的夸父而已。

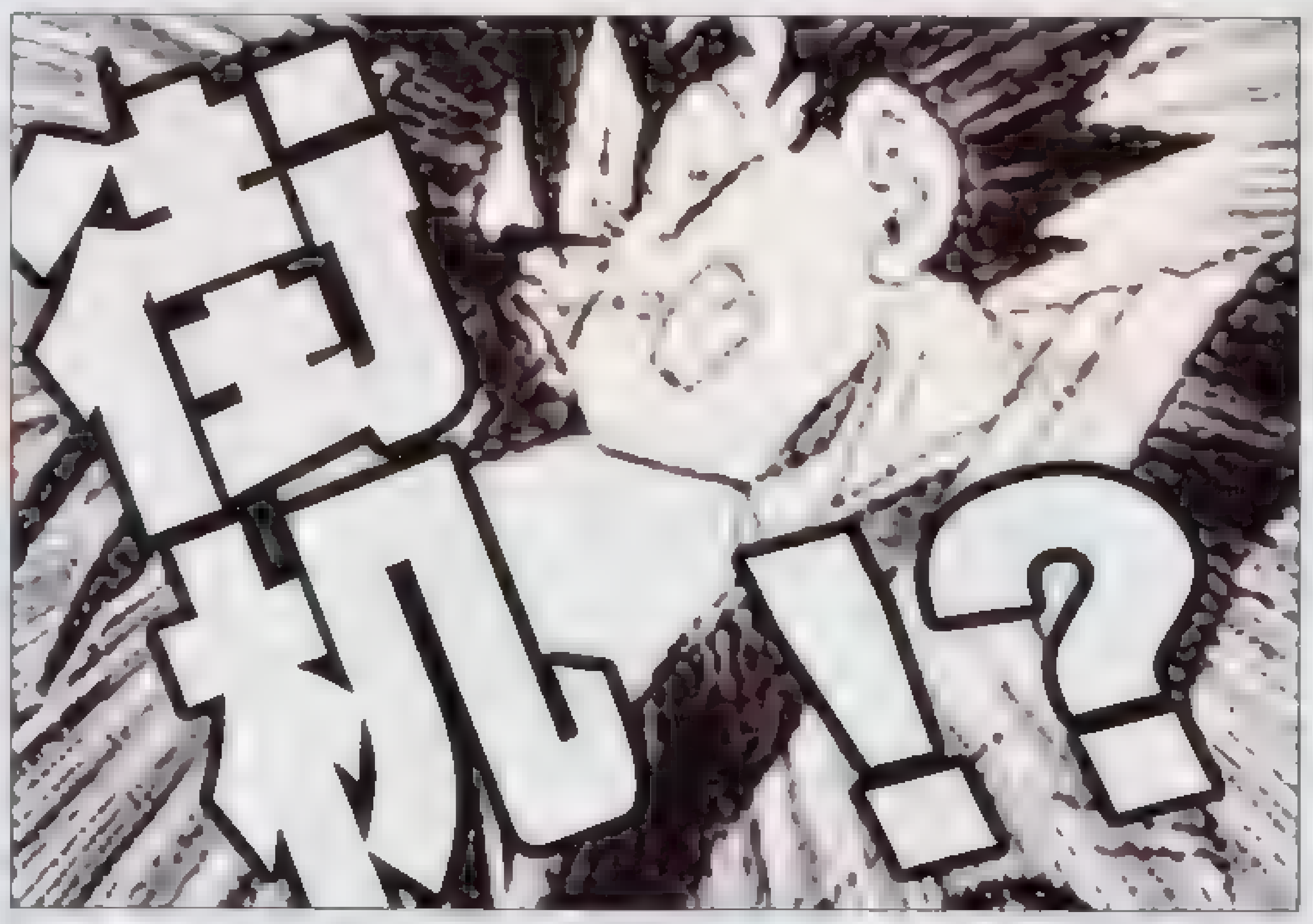
文 DieGame
编 阿迪



某某机房有了《铁拳5》 某某机房又进了台《GGXX#RELOAD》，某某网站再次申请了斗剧中国预选……这让我们有些飘飘然了，仿佛实现四化赶英超美就在眼前。也许，这些只不过是另一个神话罢了。就规模来讲，或许国内一些大城市的大游戏机房远远超过了日本的大多数小机房，而且随着不断引进新筐体、新游戏，貌似内容也和日本不相上下了。但是，真正的差距在哪里？这是个鲜有人关心的问题。

玩家群体是机房的灵魂

在“斗剧’05”决赛期间，这样一副日本游戏机房的众生像映入我们的眼帘：首先，这是一个没有某1997年出品的游戏泛滥的世界，在这里“泛滥”的是《GGXX#RELOAD》、《铁拳5》、《VF4FT》、《街霸Ⅲ 3rd》等。而这些，也并非能在每一家机房内同时看到。游戏不求齐全，没有最新的《铁拳5》不要紧，没有新型的筐体也不要紧，要紧的是有特色。***能抓住一款游戏的玩家群就是一家机房赖以生存的关键所在，退可自保，进则成为品牌特色。***机房可以小，小到只有大厦一隅的半条走廊、小到仅能容纳百十来人、小到没有灯箱招牌，但机房不可以没有灵魂。丰富多彩的比赛是机房的灵魂、热情工作的店员是机房的灵魂、身手不凡玩家出身又富有号召力的店长是机房的灵魂。以“中野TRF”这一家小得不能再小的日本游戏机房为例，全店仅10余台对战台，《GGXX#RELOAD》、《街霸Ⅲ 3rd》这些在国内难得一见的游戏各有2台；《斗鱼2》、《旋光之轮舞》这两款国内尚无的游戏亦各2台；而堪称“OTAKU”(注1)游戏代表的日本街机史上首个由同人制作的游戏移植街机的作品《MELTY BLOOD Act Cadanza》(注2)则更是有3台之多。早在《斗鱼》初代的时代，这款颇有些鸡肋的ATOMISWAVE基板上的2D格斗游戏便已是中野TRF的招牌，冷落在其他机房一角的《斗鱼》在TRF得到相当的重视。比赛活动、对战录像下载不断，使得这里成为了当时斗鱼玩家在东京的一个活动中心，而机房的名称Tokyo Ranking Fighters的缩写“TRF”同时也是斗鱼的名字《The Rumble Fish》的缩写。《旋光之轮舞》则是该机房另一个大力扶植的游戏，此游戏是GREV开发的一款使用NAOMI2基板的“对战动作射击”游戏，既沿袭了格斗游戏“两条血槽，中间一个时间码，两个角色对战”的传统模式，又有如今在射击游戏界流行的“弹幕”作为攻击手段，而两机近身格斗时则让人想起SEGA的《电脑战机》。在各类游戏新作纷纷COPY旧作的今天，这样的全新角色、全新系统游戏可谓难能可贵，并且由于开发公司的兢兢业业和基板的性能卓著，游戏不论从操作系统、画面、音乐各方面来说都属于上乘之作。美中不足的是对战的时间，三局两胜也往往需要五六分钟，这在众多五局三胜的游戏对战一次也只需要1、2分钟的今天，似乎有些不合时宜。而中野TRF似乎正是看中了其冷门的特点，在游戏推出的第一时间便购入，并同时开展各类比赛、录像活动。甚至在购入了第一台《旋光之轮舞》获得比较好的反响之后，为了购入第二台而不惜撤走收入颇丰的一些博彩类机台。最终，机房得到的回报便是又一款游戏的中心在这里被树立起来。并且，随着玩家对战的不断深入，技术的不断发展，把对战推向更具观赏性的同时也在不断地缩短游戏时间，机房的收入也得到了保障。



沟通交流是一切的基础

对于国内的机房经营者来说，在新作的引进过程中，不论是信息速度还是判断能力上，往往都存在一定的滞后和不足。因此对于某些游戏的新作往往只能“买来再说”，而对于新购入的游戏，也只能听之任之。由于说明、推广等工作做得不够，使得一般玩家无从入手，于是新游戏在BOSS眼中就被打上了“没有人气”的标签。而专业的玩家则不同，由于网络的普及，原先对街机游戏懵懵懂懂，只能机房进什么就玩什么的玩家，现在已经能从网络获得日本的第一手资讯。对于他们喜爱的游戏新作，早在公开测试阶段，就已经开始了全面的关注。从日本玩家的反响上，他们也能得出一些对于新游戏各方面综合水平的判断。最重要的是，他们对于新作的新系统、出招表等一些具体信息的掌握。如果能把这些资讯更广泛地传播开来，相信对于游戏新作的普及是有极大作用的。***如果机房经营者能够适当地听取一些先驱玩家的意见和建议，如果玩家能以合适的方式积极地向经营者反映一些情况，通过努力做出一些实绩来让他们发觉引进新作的效果。***假如游戏杂志能出手来关怀一下国内街机的未来，假如……在最近一期以莎木中的角色蓝帝作为封面的《了望东方周刊》上，刊登了“玩家们长大之后”这样一篇文章，据说是写得很华丽的。一本权威的官方杂志能够做出如此手笔，想必是经过了无数艰苦卓绝的思想斗争。这并不是一个股市触底反弹的信号，而是让我们看到了每一个玩家或者是曾经的玩家，都在他们力所能及的地方，以他们力所能及的方式，为我们的游戏环境在或多或少地做着些什么。不要抱怨新游戏的街机只有某些城市的机房能玩到，一个巴掌拍不响，究竟机房没落在前还是玩家先躲进网吧或靠模拟器在PC上苟活导致机房无利可图？一切都是成正比的，正如大多数情况下，你为游戏付出的时间与精力和你的游戏水平之间的关系一样。

在日本，自6月起几乎每月都有一款街机游戏的新作问世：6月24日的《铸蔷薇》、预定今夏发售的《NEOGEO斗技场》、8月上市的《侍魂天下一剑客传》、据说在9月的《罪恶装备XX SLASH》、10月的《北斗之拳》、11月的《KOF XI》……以及刚刚公布的一些诸如原CAPCOM著名制作人“街霸之父”船水纪孝将操刀开发街机版《超龙珠Z》、同是“少年跳跃系”的漫画《筋肉男》也将落户街机格斗游戏、PC知名FPS游戏《CS》也将在日本推出街机版《CS NEO》。经过几年黑暗的时期，日本的街机业界似乎正在慢慢地恢复元气，那里的玩家正以饱满的精神努力打工、赚钱，为了能在新作出来以后全身心地投入游戏而过着被大人和社会极度鄙视的NEET生活(注3)。在经历无数风雨、使出浑身解数，我们貌似能赶上前面那匹几乎瘦饿至死的骆驼。但喘息之后的骆驼，仿佛发现了沙漠前方的又一处水源，正准备着加速。而我们，则处在又一次被甩开无数条马路的边缘。



注1 OTAKU：对某项东西痴迷的人或群体，一般是指特别喜欢游戏、动漫的人。
注2 《MELTY BLOOD Act Cadanza》：统一中文译名为《月姬》，它是由前同人团体而现在已成为游戏公司的TYPE-MOON所制作的。《月姬》的本源为电子小说，主题是吸血鬼的故事，但是其宏大的世界观和对于生死的理解远超一般的日式ACG。
注3 NEET NEET：全称为NOT in Employment、Education or Training。20岁左右年龄段的NEET人群特点为沉缅于自己的梦想生活，为此随时放弃原有的工作、学业、生活。青春总会过去的，而生活还得继续。因为拒绝面对成长而迷失于现世的年青人，他们处于一个成长断层的茫然时期。

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！



- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！

编辑短信 **DB** 发送到**8002288** 有改动



仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

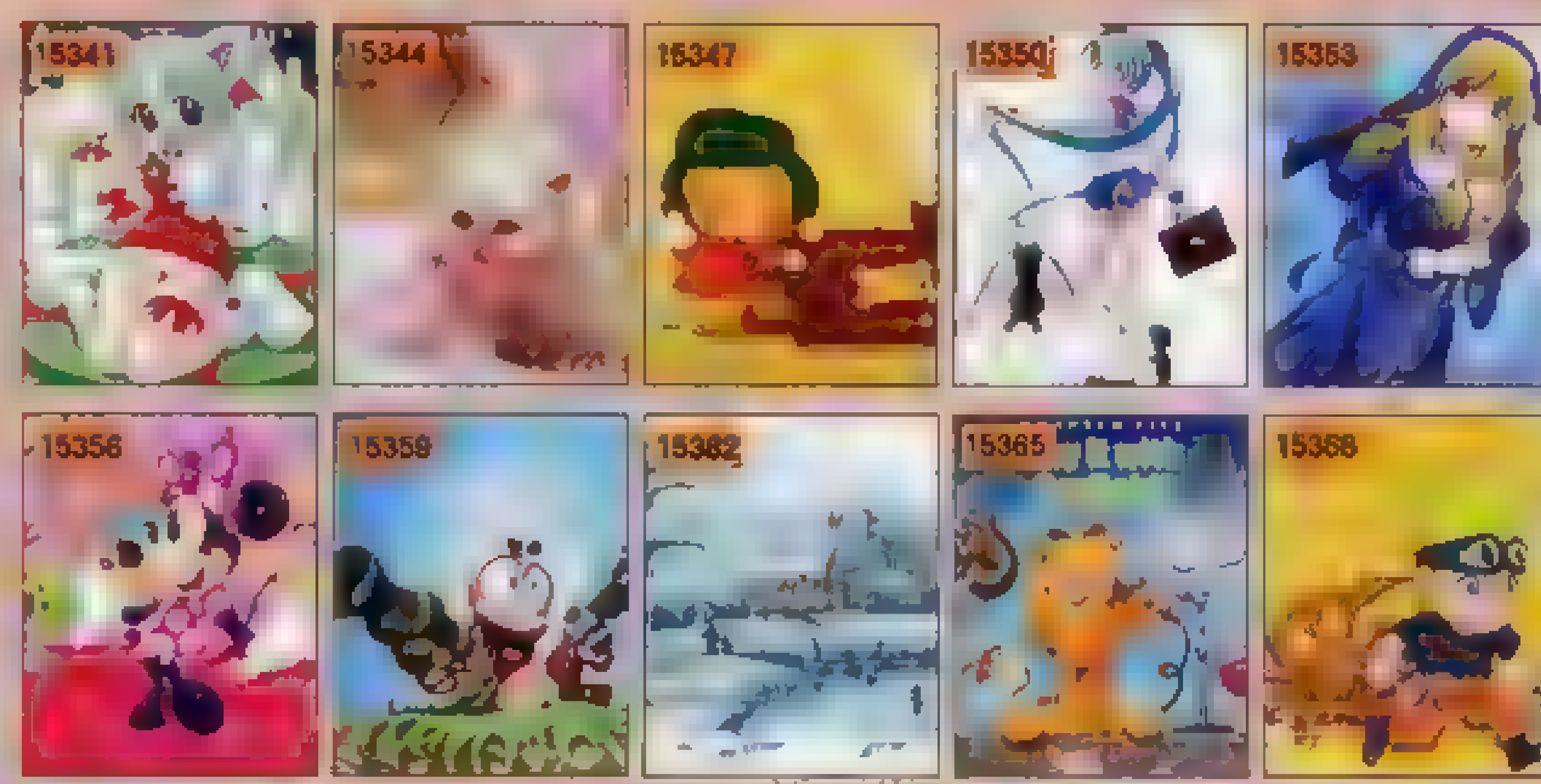
图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信“UCG”发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，**不限条数**不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录

http://ucg.shenme.net/

同样**免费不限量**，更方便更快捷。



铃声		
	4015 水晶	14309 狮子王
14614 情人 Cp	14431 花好月圆	14306 圣斗士星矢
14647 站在高岗上	14419 财神到	14261 一千年以后
14539 春风吻上我的脸	14407 喜洋洋	14258 情人
14608 我的地盘(超长完整版)	14386 睡在我上铺的兄弟	11848We Will Rock You
14497 东北二人转	14329 疯狂坦克	11821I Am Waiting For You
14461 野蛮女友(超长版)	14323 超级玛莉	11827MamaMama

图铃下载小贴士

编辑短信 UCG+ 图铃编号（例如“UCG9323”）到 8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话

010—85860661

读者推荐铃声

《生化危机》维罗尼卡插曲	《真・三国无双 3》主题音乐	《GGX》KY 主题音乐	《寂静岭 2》劳拉主题
发送 211656 到 335598	发送 211657 到 335598	发送 211658 到 335598	发送 211659 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机・娱乐・生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamenalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS 可以在当地的营业厅、移动网站或拔打 1860 开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费 2 元）



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010—68083018

www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道

1. 电子邮件:ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件:兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编:730000
3. 手机短信:移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见是对编辑的最高指示！UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放！也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变。。。

6B封面获得怎样评价？

西安 刘琛 这次的封面我认为不如上期的，我买时还以为是《电工知识手册》呢。虽然上面是X360和PS3，但是印在封面上还是过于古板。

武汉 董天秀 构图非常好，给人的第一印象也非常好，美中不足的是给人的震撼力似乎还不够。如果旁白的字体稍微再小一点，主机构图再大一些，那就更有气魄了。

Email 喻晋 本期封面做的还可以，主机十分醒目，但是却忘记了版面的平衡性，把杂志的刊名与那些游戏机的名字搞成一样大小了，整体仿佛失去了主次，有点喧宾夺主的感觉！

139**5654** 虽然次世代主机非常吸引人，但是做成封面有点觉得别扭……刚拿到杂志的时候还以为是背面……

编：本期封面大胆采用了次世代主机的初公布图片，和以往相比风格转变很大，令许多读者乍看之下觉得很不适应，不过好在大多数读者对这种以硬件图片为主体的封面还是持肯定态度的，感谢各位的支持，我们会继续创新求变。

6B赠品读者反馈如何？

北京 白雪 不太喜欢，也谈不上什么实用，笔记本里面的纸太薄了，而且也不如去年TGS合刊时送的笔记本好看。书签笔还算好看，但没什么用。总的来说对这期赠品挺失望的，基本上属于无装饰性，无实用性，无收藏性的“三无”赠品。

兰州 师帅 赠品想得确实周到，有笔有本儿的，但总觉得有点中看不中用。起初还不知道赠品是支笔，后来看见笔芯才明白，可是这样的笔能把字写好吗？

天津 程宏伟 我拿着6B的赠品（书签笔）在班里向同学提问，这是干什么的？大家都说是书签，我说不对，表面看来它是一个书签，其实却是一支笔。然而当我把笔头保护套拔下来时，却发现笔头也一起掉了下来，看来这回只能当书签用了……

Email 姚健 喜欢本期的赠品，它们都很实用。原因是以前送的两本笔记本都没有送笔，而这次连笔一起送，此乃“绝配”。

编：这次的两款赠品都受到了不同程度的恶评，无论是质量还是实用性都没有达到读者期望的标准，实在令我们汗颜。这一次，我们还是送海报吧，这是多数读者都能接受的赠品类型。

6B特企与特稿的回音

邢台 王浩 《天下无贼》内容没什么，只是简单介绍几个游戏的“偷”，无聊！《胜组负组》也是浪费，我只关心游戏，并不想知道游戏公司内部那些乱七八糟的事情。

Email 喻晋 个人比较倾向于特稿“胜组负组”，可能是因为这次的内容恰好就是关于这次新闻的吧，可以说是让我们从更深入的层面上去了解新闻的幕后！特企就做的很一般了，没有什么新意。

Email 叶鸿飞 笑一笑，十年少。此类特企最能引人注意了，真是游戏（工作）之余放松的绝佳配料！喜欢！而特稿文章感觉一般。整体构造总是资料＋分析资料。

levelup.cn 福福 特企嘛，一直都是那么回事了。恐怕大家看它，多是看自己熟悉的人物的出现频率。毕竟陌生的东西在感情上比较疏远，自己熟悉的话才会多留意，这也是人之常情。至于特稿，感觉收笔非常仓促。

编：从这些日子的读者反馈看来，特企与特稿虽然风评尚属差强人意，但却都遇到了缺乏新意与变化的瓶颈问题。小编们对此已经绞尽脑汁，无奈收效甚微，希望广大读者们能踊跃提出您的点子，为“双特”带来新的创意与活力！

本期改进

存在的问题 杂志中的广告太多了！

改进的措施 我们已将“信息瞭望台”中电玩店的销售信息移至内文之外的别册，期冀以最足的页面为您奉上更加全面的游戏资讯！

6B攻略研究读者点评

南昌 李鑫 6B的攻略还是跟往常一样，只是用文字和图片告诉读者该怎样做才好，总觉得不是玩家去玩游戏，是让游戏玩了玩家。而且攻略也欠缺贵刊早期幽默的风格，各位小编加油啊！

南宁 邓嘉懿 说到研究就来气，不仅占用大量页数，且公式化的研究好像在看参考书啊，短小精湛才是研究应当追求的。对于攻略，《脱狱潜龙Ⅱ》虽然不及时，但攻略素质高且详细；至于《鬼魂力量编年史》，没有游戏画面，游戏本身素质不高，页数却多……

levelup.cn levnskano 对于大多数国内玩家来说，TV-Game的主流是日语。虽然很多E文我们都看得懂，但日文就有些麻烦。所以我认同杂志目前的方式——无论是什么游戏，一期把流程攻略做完，剧情和研究留在以后。

134**3420** “攻略透解”和“研究中心”对我来说毫无吸引力，因为二者的片面性太强了，对于没有那些游戏的人来说就是在浪费页数。

编：本期的攻略与研究确实存在一些问题，而《鬼魂力量编年史》没有游戏截图一事则首当其冲地遭到了许多读者的置疑与批评，这确实是我们编辑工作上的严重失误！我们今后一定会尽量避免。

6B“Gamehalo”意见汇总

南宁 莫文斌 体育运动方面的介绍真是少之又少，希望以后多介绍一下体育类游戏，正所谓生命在于运动。

武汉 张科 这期Gamehalo比较平淡，没有什么特色节目，其实每期的Ending Song都很不错，为何没有了？

Email 叶鸿飞 有点看头的是X360。不过很可惜，放的都是些开发人员说的开发X360过程中的事，游戏影像几乎没有，真是吊胃口！还有就是《王国之心2》和《新鬼武者》的影像同样引人注目。其他的就没什么好看的了。

编：本期的Gamehalo除了片头的X360发表影像引起了读者的普遍关注之外，其余部分均属不过不失，正如张科读者所说，没有什么亮点出现。好在Kelvin的杀手锏——《女忍》全程最速通关影像还是保持了上期的高素质，一如既往地精彩。

6B“回顾式攻略”试用报告

晋江 林金钞 这种形式的攻略比较让人有“看”的兴致，不过如果作为攻略来用的话，就不是那么方便了，个人还可以接受。

海安 张坚坚 《飞驰竞速》这类赛车游戏我不是很感兴趣，但“回顾式攻略”的风格值得发扬！

Email 李彬 以后的“回顾式攻略”最好弄些剧情进来。相信很多玩家在玩过一个作品之后，想看到的是它的故事而不是硬邦邦的流程。

编：对于“回顾式攻略”的做法，读者们是普遍持赞同意见的，只是对其中的细节部分略有争议。相信经过这次集思广益之后，今后的“回顾式攻略”将以更加成熟的姿态出现在读者面前！

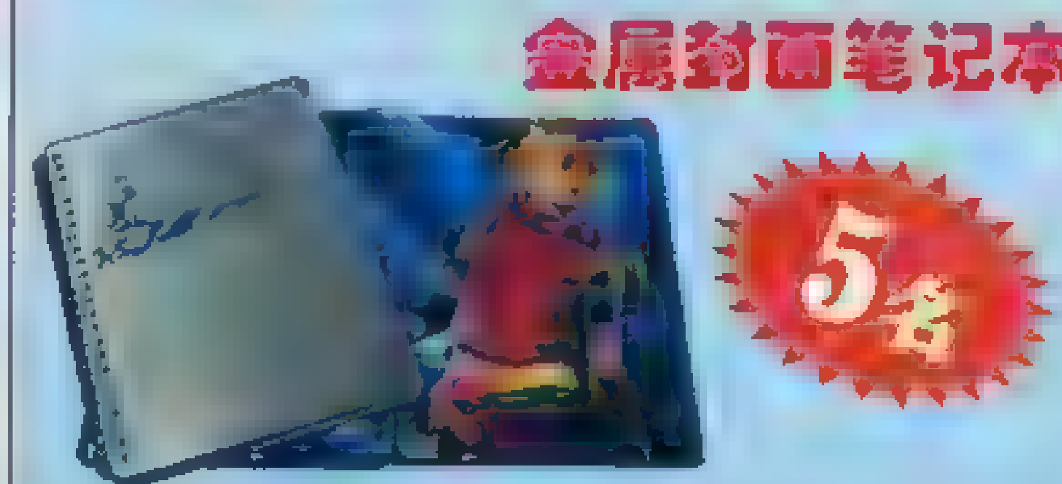
通知 128期的大奖得主 宋钊（山东） 请注意：您提供的地址已失效，请速与我们联系。

本期为读者准备的礼物

小神游SP



金属封面笔记本



超Q版小编形象随意贴 随机2款/人



本期问题

1. 您觉得UCG目前存在的最大不足是什么？
2. 本期封面的主题选材与色调搭配您感觉如何？
3. 您觉得赠品别册“猪笼城寨”怎样？
4. 请您对特别企划《勋章的荣耀》发表看法。
5. 作为一名玩家，您在使用本期的攻略和研究中遇到了哪些问题？
6. 您最希望在“Gamehalo”中看到哪些内容？

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

6B 互动信箱送礼名单

获得SP的读者 昆明市春城路 马岚

[illegible]

◆我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。写信投寄卡、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品

◆请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

自由谈

PLAYER'S FORUM

胜负师：时隔半年，终于又迎来了UCG改版的大日子了，自由谈当然也不例外。栏目LOGO上的海豚因为美编的努力，从抽象变得形象了许多，也希望自由谈能给大家真正带来"海阔凭鱼跃"的新感觉。这一次的自由谈选择了两篇文章，第一篇是PSP便携佳作《LUMINES》的评析，来自"太阳黑子"的XAT会为各位细数《LUMINES》的精妙之处，本作可是胜负师和纱迦力推的PSP"神作"哦！另外一篇是在LEVELUP论坛十分活跃的网络写手天才小宝哥的小说，虽说情节是虚构的，但依然有其独到之处，结局也让人有些意外。【自由谈投稿及意见专用信箱：tt@ucg.com.cn】

音与光的狂欢

——《LUMINES》赏析

文 太阳黑子工作室 XAT

让我从一个非常老套的问题开始。哪一款游戏是世界上玩家最多，总共游玩时间最长的游戏呢？也许还是有些迷惑。那么，哪一款游戏在几乎所有的游戏平台上都出现过呢？这就简单多了吧：《Tetris》，也就是《俄罗斯方块》。

把《俄罗斯方块》扯进来，是因为看了知名游戏媒体Gamespot对《LUMINES》的评论。文章写道："LUMINES may very well be the greatest Tetris style puzzle game since Tetris itself."（《LUMINES》很有可能是自《俄罗斯方块》以来最棒的同类游戏。）对于出言谨慎的Gamespot来说，这番言论的分量着实不轻。而《LUMINES》在所有主流媒体的平均评分也达到了9分。这对于一款掌机游戏来说十分难得。那么究竟是什么让一款感觉上类似于《俄罗斯方块》的游戏这么鹤立鸡群呢？

一款好的方块类或者puzzle类的游戏往往具有这么一个特点：易上手，难精通，也就是所谓的"easy to learn, hard to master"。而《LUMINES》正是具备了这个先决条件。让我先抛开这款游戏中最吸引人的音和光，来谈一下最核心和主干的游戏规则。

规则极其简单：屏幕上方每次掉落一组2×2的方块。方块总共有两种颜色。玩家可以旋转这组方块，将其同已有的屏幕下方的方块拼接成以2×2为单位的同色的方块便具备了消去的条件。说"具备了消去的条件"是因为要等到一根横扫过屏幕的扫描线经过这些方块时，才可以真正消去。

正是由于有了这根扫描线的存在，让《LUMINES》的打法独立于其他的方块类游戏。当拼接出可以消去的图形时，如果此时扫描线正好在这个图形的中间，则只有被扫描线扫过的图形才会消去。原本精心搭建的图形就这样被切割得不成形了。于是配合扫描线的周期和速度，玩家还需要调整方块下落的时间。这是普通的方块类游戏中很难见到的。

另外，因为2×2仅仅是一个消去单位，当玩家组合成3×3的大方块时，便会算作是消去了4个单位。（为什么？这个……小学的时候，大家都数过三角形吧。）所以掉落同样数目的方块，因为不同的堆砌方式，所消去的方块单位也会相差很多。这便是所谓的难精通。游戏中还有一种叫做宝石块的存在。当宝石块被消去的时候，所有同宝石块相连的同色方块也都可以被消去。往往这个时候，会有非常华丽的声光演出。

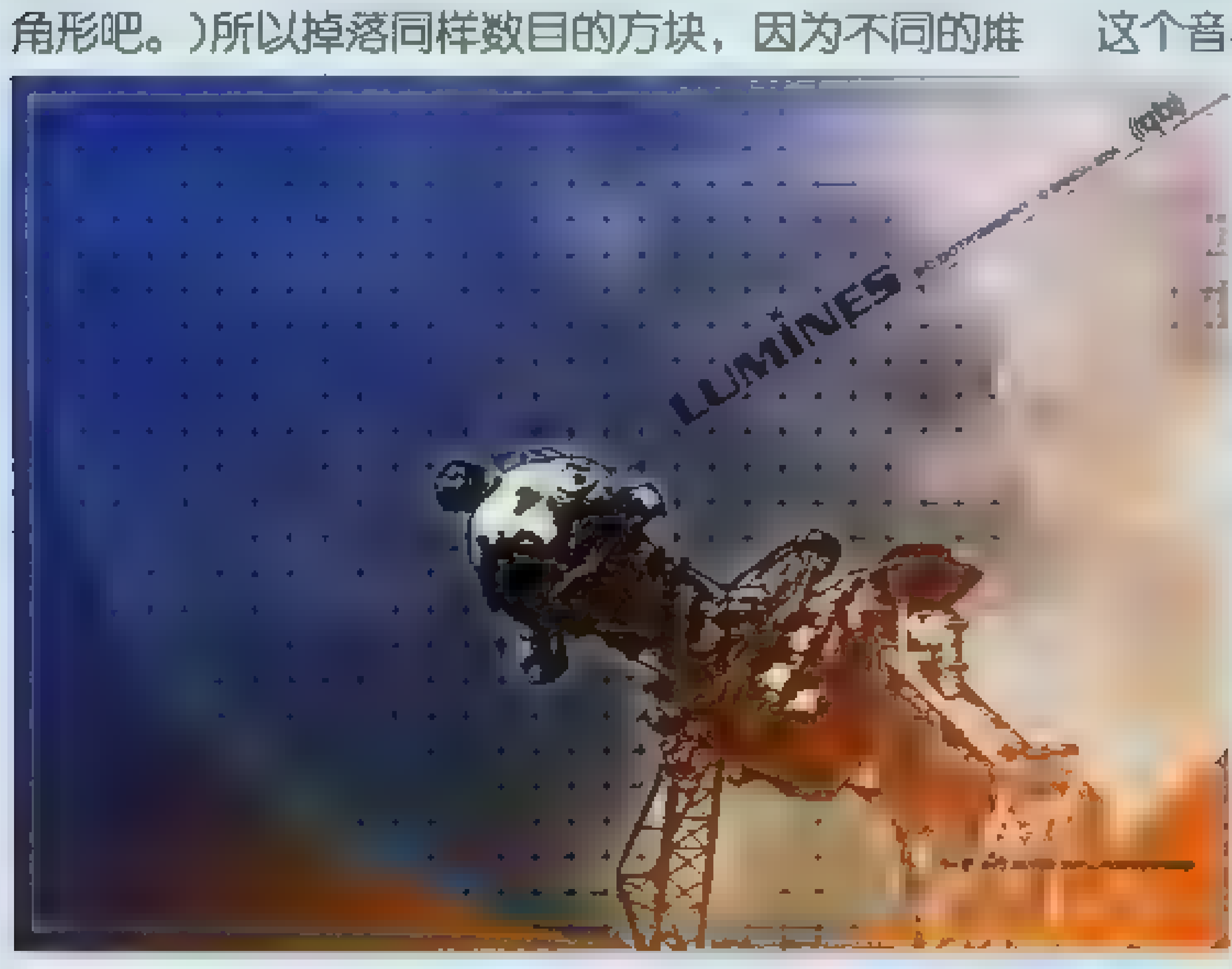
《LUMINES》是一款平衡性绝佳的游戏。如何评价一款方块游戏的平衡性，在我看来取决于它的游戏规则和记分方式。在说过规则之后，我想简单介绍一下记分方式：

除了消去每个方块的分数外，当加快方块下落速度时会有奖励，清屏会有高达10000分的ALL CLEAR奖励，消到屏幕只有一种颜色的方块时会有1000分的UNICOLOR奖励。在同一个扫描线周期内消去的2×2方块单位超过4个时，得分会乘以单位数。

也许从中还很难看出其中出色的地方。但当你尝试过游戏之后，会发现奖励和记分的方式非常公平和周到。如果你习惯于安全作战，始终保留较少的方块数量，那么追求ALL CLEAR和UNICOLOR是明智的选择。如果你喜欢充分领略同时消去多个单位时的声光回馈，那么当你的连击数够高时，也绝对可以和ALL CLEAR的奖励相当。

说到声光回馈，我们终于接近了《LUMINES》最最出彩的地方。水口哲也先生向来在这方面都是独树一帜的，《LUMINES》也一直自称是一个声光游戏。正如水口哲也在他所创作的游戏中一样，音乐绝对不是一个烘托气氛的背景而已。甚至可以说，水口游戏中的那些音乐真要是作为其他游戏的配乐，实在有些不成调调。音乐，更确切地说，是音效，在水口先生的游戏中是作为游戏性的一部分来使用的。

《LUMINES》中，背景音乐始终是简单纯粹的，前卫的旋律，节拍整齐，却也平淡乏味。但是当你消去方块的时候，会产生一些合声。这些合声和原来背景的音乐非常合拍。如此，在操纵方块的时候，听着这些旋律和合声，堆砌形状，便让人感受到了一种很和谐的节奏感。而方块本身掉落时的音效，也很能体现不同样式的方块的质感。而正当你感到已经渐渐熟悉这个音和光的环境时，音乐渐息，方块变幻着色彩，一曲新的音乐开始了。整个游戏中有四十种音光SKIN。除了让人充分享受游戏乐趣之外，收集这些SKIN也让游戏更加耐玩。特别是，相对于挑战模式中较为正统的音乐来说，CPU对战模式的SKIN更加新奇。其中有类似乳酪块一样的彩色方块，有着激烈枪战电影配乐一般的火爆演出，还有京剧配乐般的华丽表现。



整款游戏模式非常丰富。除了游戏最主干的挑战模式之外，还有可以挑选你喜欢的SKIN进行单一SKIN模式，在限定时间内尽量消去更多方块的Time Attack模式，不是手快就可以解决问题的Puzzle模式。此外，不得不提是我个人认为在此类游戏中最出色的对战模式。



对战时，屏幕被一根分割线割成左右两块。双方使用同一个舞台。当一方表现出色时，中间的分割线会向对手的一边移动。这样实力强的选手会逐渐得到更大的堆砌空间。这样直接的对抗是以往的方块类游戏很难见到的。以往各自独守自己的舞台表演的游戏方式好比打网球，而《LUMINES》的对战就是两个人站在拳台上的正面相击。当两个实力相当的玩家在边界处争夺时，分割线犹如拔河中的红绳在中间来回游动，并且配以强硬的声效，那种身临其境的感觉和激烈的气氛是在同类游戏中相当罕见的。

总的来说，这款游戏的乐趣是结合了耐玩的规则和出色的表现力。自己随意的拼接却能够带来富有节奏感的声光回馈。要提一点的是，当挑战模式进行到二周目，SKIN回到刚进入游戏的样子时方块下落速度会加快很多，而节拍会跟着变快。普通的方块游戏，这带来的仅仅是难度的提升，而对于《LUMINES》来说，玩家感受到的节奏感也更加的明显。可以说，游戏到了二周目才算真正开始。

相比于水口哲也的其他作品，《LUMINES》可以说才真正发挥出了其创作思路。《太空频道5》的新奇游戏方式却改变不了游戏本身缺乏变化和可重复性的缺点；《Rez》太过于另类，且手柄的操作实在不便于瞄准；《Meteos》得到了日本媒体38分（总分40分）的大力吹捧，可游戏本身的素质却让部分玩家产生了对于得分的质疑。不过，同为Q社的新一代掌机的方块类的游戏，不论《Meteos》还是《LUMINES》都让我们看到了该社的创新精神，以及对于平台的合理定位。



最后，给大家解释一下"LUMINES"这个词的意思。LUMINES是一种发光剂，主要的作用就是帮助警方用来辨析指纹。（感谢"暴走男"提供这个金山词霸都找不到的词意。）大家可以稍微业余地想象一下发光剂的工作原理，然后结合《LUMINES》这款游戏本身，便多少能体味出其中的奥妙了吧。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

离别，在相聚来临的那一刻

文 天才小宝哥

记得那一天天气很冷，大概是入冬以来最冷的一天了吧，凌晨四点的寒风显得格外的疯狂，一刀一刀地割在我的脸上。街上一个人也没有，除了风声的呼啸就只剩我自己的脚步声。我的心里在痛骂着，阿松那个混蛋，这个时候把我从暖洋洋的被子里叫起来让我过去，要不是看在你请我一个星期早饭的份上杀了我我也不会来的。当然，我会在这个时候出门，还在于阿松在电话里向我透露，她妹妹正在他家里玩《零 红蝶》，一个小女生喜欢玩《零 红蝶》，那我倒要见识见识。

终于到了阿松家，身体早已被冻得无法自由运转，但是一进房间就感受到了天堂的气息，虽然阿松的将近30平米屋里乱得几乎没有容脚的地方，但相对于外面的寒冷来说，我宁愿死在这里。

看到阿松脸上那嬉笑的神色，我张嘴就准备开骂，可阿松却一抬手，阻止了我已经到了嘴边的脏话，他把手往电视前一指，我顺势一看，只见一个长得极为清纯可爱的小女生正对着电视屏幕全神贯注地玩着《零 红蝶》，只见她身体坐得极为笔直，一动不动，想必此时心里正无比紧张，不知何时会跳出来一个怨灵吧，突然我有了一种作弄一下她的念头。

我蹑手蹑脚轻轻地走到她的身后，把我那冰凉的手往她的小脸上轻轻地一靠，随后屋内就响起了一声惨绝人寰的叫声，要不是现在深夜别人都睡熟了，我想不消十分钟，警车就会出现在阿松家门口了。当叫声结束，她明白过来碰她的不是怨灵而是我的手之后，我便带着微笑华丽地倒在了阿松家那布满垃圾的地板上，从此才认识了这个今年才满17岁的喜欢玩《零》的小女孩。

我大她六岁，是个做朋友嫌大做长辈又太年轻的尴尬角色，更多的时候她把我当成一个哥哥。在我的指导下，她顺利地通过了《零 红蝶》的S级难度，并收集了灵List100%。看到她通关后那洋溢着青春活力的脸时，我的心竟有了一种莫名其妙的感觉，我发现，我已经慢慢地被面前这个天真的小女孩给吸引住了。

她总是跟我说，在她小的时候，家里的后花园里长满了一大片一大片会吸引很多小昆虫的有着强烈黑暗感的花，叫做澡堂花，她说她的记忆中的童年就是在那边后花园里度过的，所以她童年的回忆里也充满了阴郁。她还对我说，当她第一眼看到我的时候，就被我眼中透露的一种忧郁的感觉给吸引住了，她说我给她的感觉很像她小时候记忆里的那种澡堂花，这个时候我就会敲着她的小脑袋说：“小傻瓜，这么小的脑子里总是记着那么多小时候忧郁的回忆，哪还能装得下快乐的东西呢？”我就这么一直敲着她可爱的小脑袋，直到有一天，她意识到这样会对她的智商产生冲击的时候，我又一次华丽地面带微笑华丽地倒在了她的面前。



有一天，我听阿松说，她失恋了，跟一个已经相处了一年多的男孩分手了，听说是那个男孩甩了她，我心里充满了焦急，连忙打听她在哪，阿松说他也不知道，但是他说可能会在一个叫做XXX的酒吧里，因为她曾经说过，如果失恋的话，她一定会到那里喝个烂醉才行。

当我赶到那个酒吧的时候，她已经醉得趴在了桌上，看到我站在她面前，她突然“哇”地一下抱住我哭了起来，哭得很大声，这是我第一次也是惟一一次见到她哭，我没想到一个这么清纯可爱、活泼好动的女孩也有如此脆弱的一面，我找不出一句话安慰她，任由她的鼻涕眼泪抹在我那件纯白的衬衫上面。

“他，他是一个混蛋。”她说这句话的时候我已经将她背出了酒吧，今天的天气很好，风吹在身上有一种令人心醉的触感，我想她有一点清醒了吧。

“他骗人，还说什么永远喜欢我，都是骗我的！”她在我的背上像个小怨妇一样不停地数落着那个令她伤心欲绝的男生，而这时我的心里却充满了怜爱，我多么希望能够抱住她，告诉我是多么地喜欢她呀，可是这句话一直从我认识她到今天半年都没有说出来过。



终于，我把她背到了她们家楼下，这时的她酒已经醒得差不多了，我们俩面对面站在楼梯口前，她轻轻地向我摆摆手，说：“再见！”

“等……等一下好吗！”我鼓足了勇气。

“有什么事吗。”她显得很意外。

“我，其实我……”我的声音开始变得吞吞吐吐，有点语无伦次了。

“什么呀，你说呀，你想帮我把那头猪砍了吗？没关系的，我已经没事了。”她似乎又回到了那个曾经开朗活泼清爽可爱的小女孩了，失恋给她带来的打击已经不像一开始那么强烈了吧。

“可以，可以做我的女朋友吗？”终于，我说出了这句话，这个时候，我感觉时间瞬间凝固了，天与地都停止了跟随地球继续旋转，四周一片寂静，只有风偶尔轻轻地摆动着树的枝节。我们就这样默默地相对而立，也不知过了多久，她突然转过身，静静地向楼上走去，只留下我一个人，傻傻地愣在那里，迟迟不知下一步应该做何举动。

那天我失眠了，心里一直忐忑不安，上了一夜的网后，她的QQ终于在我的面前闪亮了起来。

“没事了吧？昨天对不起，不过我说的都是真的，我很早以前就喜欢你了。”我的第一行字就敲得很直接。

“我也喜欢你呀！”她的回话倒是让我有些猝不及防，半天没回过神来。



“当然，你知道我挺喜欢绳之男的。”她的第二句话让我无语，现在可不是开玩笑的时候。

“我真的喜欢你的，不骗你。”我又敲了一行字过去。

随后我又敲了一行字过去：“你可别再说你还喜欢黑泽纱重了。”

她那边沉默了几分钟后，突然敲来一行字：“你如果真的喜欢我的话就来找我吧，我现在在‘新世纪’网吧。”

我二话不说，关掉电脑就向网吧飞奔了过去，可是到了那，不仅没见到她，网吧门口还挂了一块“暂停营业”的牌子，我连忙拨通了她的手机，问她究竟在哪，她说，“我是在城南这边的新世纪网吧，不是以前上的那个。”就这样，我在她的召唤下来来回回跑遍了城里的好几个网吧，终于，电话又响了，是她打来的……

“你到底在哪呢？”我焦急地问。

“我在家呢，如果你能在两分钟之内赶到我家的话，我就答应做你的女朋友。”电话里的声音充满了调皮。

我看了看四周，我现在就站在她们家楼对面的一家网吧前，算算时间，如果拿出我在校运动会上拿百米冠军的速度，大概一分多钟就够了，想到这，我的双腿就已经飞也似地向街对面跑去，可是，在我跑的时候，却忘了看这时的红绿灯……

在我感觉到身体开始腾飞起来的时候，我看到了在对面楼上她的脸，她那本来充满期待的脸上布满了惊吓和恐惧，随后，我就看到她转身，急匆匆地向楼下跑来。

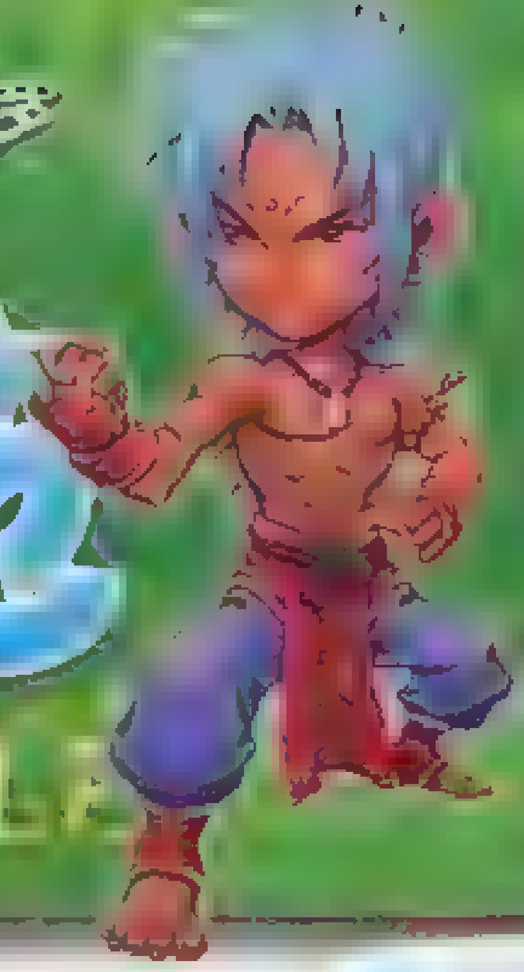
当她跑到我面前时，我已经说不出一句话了，只听见她在我的耳边说。“对不起，对不起。都是我不好，都怪我。我真的喜欢你的，从很久以前就喜欢了，你昨天告诉我你喜欢我的时候我心里不知道有多开心呢，我多想跟你永远在一起呀。”她紧紧地抱住我布满鲜血的身体，不停地跟我说着话，我只能听着，却不能回答，终于，我又一次在她面前华丽地倒下了，只是，这一次，我再也没法站起来笑着拍她的小脑袋了。离别，就在相聚来临的那一刻提前来到了。

我恍恍惚惚，感觉到身体在随着风飘着，也不知道飘了多久，我慢慢地睁开了眼睛，我突然看见四周开满了一大片一大片的花，许多昆虫被吸引到这些花的周围，给人以强烈的紧迫的感觉，这，就是她说的澡堂花吧，竟然充满了阴郁的感觉，我静静地躺在花的中心，默默地闭上了眼睛，再也不想睁开。

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAMESTYLE



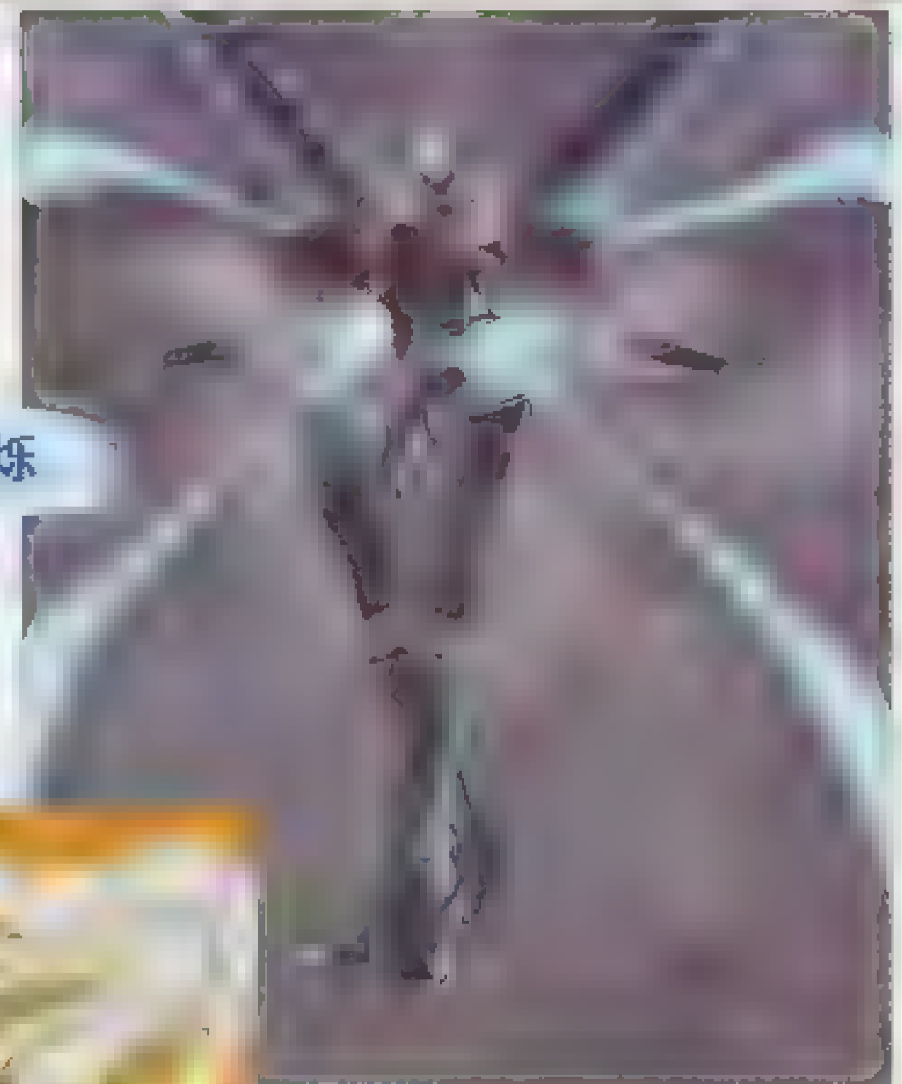
阿修罗的地狱传言

以后，“编辑部的故事”会作为一个独立的栏目从“游风艺苑”划分出去。(不过形式上还是会和本栏目联合推出。)而这一改变的代价是我们自己栏目的常规页数减到了每期1页。为了保证栏目的质量，阿修罗决定增加每期刊登稿件的数量。也就是说以后大家投来的画稿有更多被刊登的机会，所以千万不要错过哦！



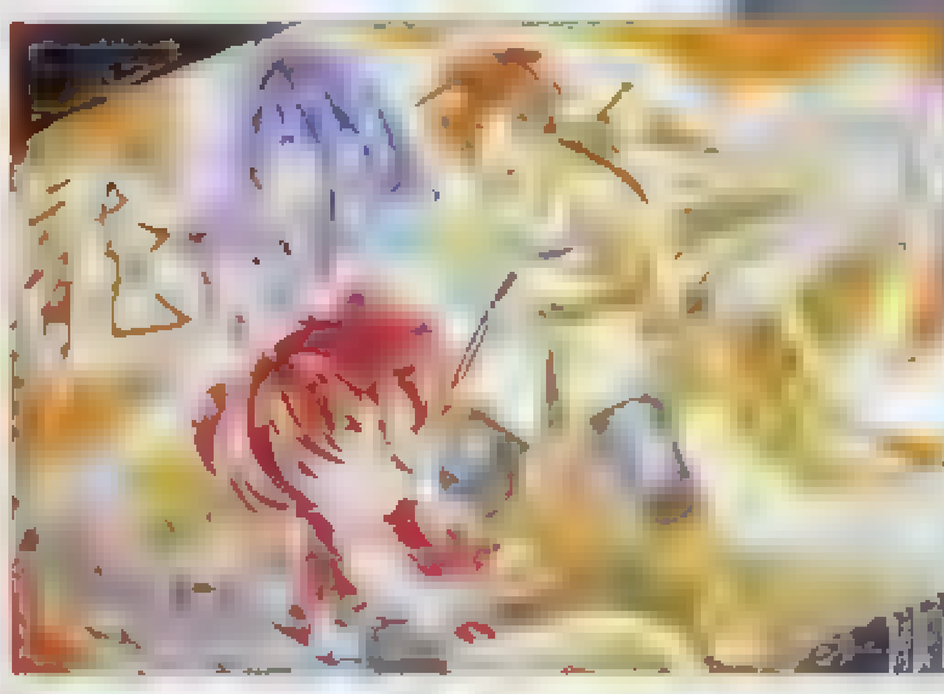
武汉・董绍华

◀上一期里把绍华兄称为“董同学”似乎引起了本人的不满。(笑)他发誓一定更加努力称霸“游风艺苑”。大家快来援护我啊！



北京・戴明烁

▶首先要问作者一个问题：到底是二叔”还是“2叔”？然后称赞一句这幅画比金子一马的原画更具有恶魔的气质呢！（可它居然是R系 ）



不详・JULI EL

◀很清新的画风，很淡然的着色法，而且又是原创作品，阿修罗最喜欢的就是这样的稿子。大家快来“投我所好”吧！

北京・synic



▲虽然画上的题辞有些不雅 不过作者对于响鬼的头部描绘倒是很到位。不知道作者有没有想过画一些别的作品投过来呢？



重庆・VIVIVI

◀VIVIVI已经多次给我们杂志投来封面画稿了，不过这些画稿最终都因为这样那样的问题没有能够成功作为封面使用。阿修罗在这里要感谢VIVIVI对我们的支持。VIVIVI，请继续努力啊！



不详・JULI EL

▲既有魔幻路线，又有机械化风格，看来作者的画风也很多变呢！不知道有没有更多的画可以给我们欣赏欣赏呢？



南京・崔浩

◀历史很“悠久”的感觉！ν高达在这次《ALPHA3》中不知道有怎么样的表现，没有夏亚作为对手，阿修罗的内心一定很空虚吧……

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn 稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


编辑部de故事
寻机记
绘 SADAKO>SILVER
剧本 D·S
啊！
这下惨了……
你好！
我是仙女！
哇！
能帮我把SP捞上来吗？
没问题。
是这个吗？
还是这个？
不是。
两个都不是。
不会是这个吧？
就是它！我的SP！
真的？谢谢！
你是个诚实的人，这些都送给你吧！
鬼鬼祟祟
鬼鬼祟祟
一……
二……
三！
你们丢失了宝贵的东西吗？
是什么东西呢？
是非常宝贵的PS3啊！请一定帮我们找到啊！
好，知道了。
不要走啊！
这可是名副其实的PS3哦，我走了。

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

动漫情报站



应友人推荐看了一下《妖精的旋律》，虽然一开始纯粹就是为了那充满震撼力的暴力效果而去的，结果却意外地发现，本片还是有着不少亮点的，几处煽情场面都令人从内心深处感到悲伤，而那首片头曲的旋律本人也非常喜欢，虽然一直都找不到完全版就是了……

动画所讲述的只是漫画版前几集的剧情，据朋友说之后的故事更加精彩。记得很久以前卡伦曾经下载过本作的漫画，结果因为没时间看就顺手删掉了，现在看来，恐怕又要花时间到处寻找漫画版了……

事件

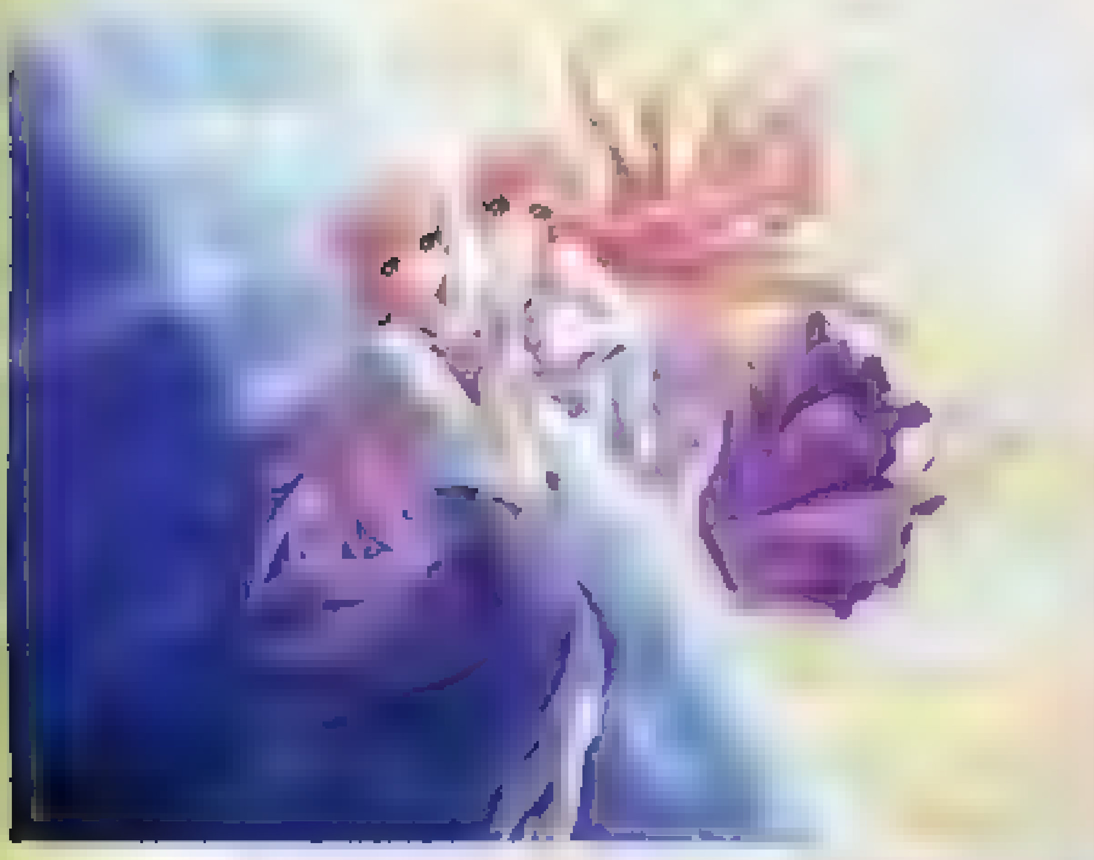
第27届格兰披治大奖几近包揽《高达SEED DESTINY》一统江湖



一直以来，由日本著名动画资讯杂志《ANIMAGE》举办的"格兰披治动画大奖"在日本都有着非常高的影响力，几乎可以称为是日本动画界的奥斯卡。在2003年，《机动战士高达SEED》创记录地首次包揽了所有的奖项，一年后，《钢之炼金术师》也同样创造了这一奇迹。而在不久之前，第27届格兰披治大奖刚刚落下了帷幕，各个奖项的得主也已尘埃落定。

不出预料，《机动战士高达SEED》的续集《DESTINY》成为了本次盛会的大赢家，虽然观众们对其褒贬不一，但《DESTINY》的人气之强大却是不容否认的。除了最佳单集奖外，其他的所有奖项都落到了《DESTINY》的名下。同样极受瞩目的《钢之炼金术师》则在最佳动画奖中屈居《DESTINY》之下获得了亚军，而与《SEED》两部由有着同一人设——平井久司的动画《苍穹之巨龙》则占据了季军的席位。

下面，就让我们一同来看一下第27届格兰披治大奖的所有奖项得主吧。



最佳动画奖
1.高达SEED DESTINY
2.钢之炼金术师
3.苍穹之巨龙
4.高达SEED 遥远的黎明
5.网球王子
6.岩窟王
7.今天开始是魔王
8.舞HIME
9.犬夜叉
10.哈尔的移动城

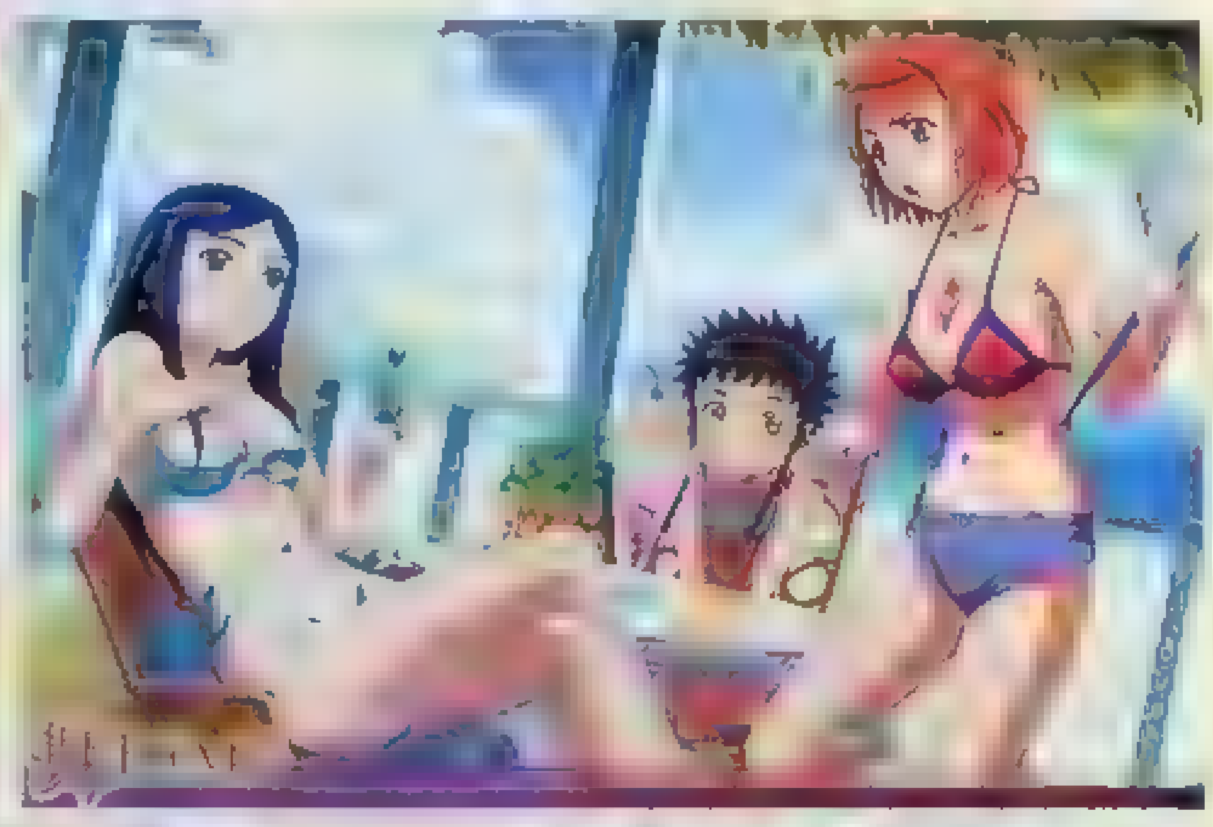
最佳单集奖
1.慕尼黑1921——《钢之炼金术师》第51集
2.愤怒之瞳——《高达SEED DESTINY》第1集
3.世界终结之时——《高达SEED DESTINY》第6集
4.迷茫的大地——《高达SEED DESTINY》第7集
5.《高达SEED 遥远的拂晓》
6.无法愈合的伤痕——《高达SEED DESTINY》第5集
7.欢迎回来——《苍穹之巨龙》第16集
8.告别仪式——《钢之炼金术师》第25集
9.去往约定之地——《百变之星 崭新之翼》第51集
10.焰之炼金术师·战斗的少尉——《钢之炼金术师》第37集

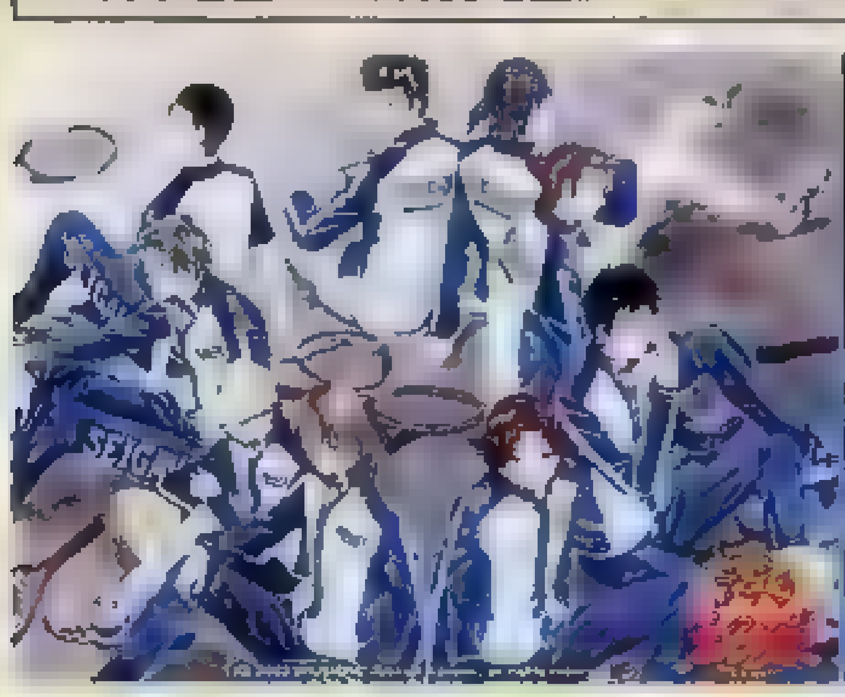
[illegible]
1.阿斯兰·萨拉——《高达SEED DESTINY》
2.大和吉良——《高达SEED DESTINY》
3.爱德华·艾尔林克——《钢之炼金术师》
4.罗伊·穆斯唐——《钢之炼金术师》
5.真壁一骑——《苍穹之巨龙》
6.飞鸟真——《高达SEED DESTINY》
7.伊扎克·玖尔——《高达SEED DESTINY》
8.皆城总士——《苍穹之巨龙》
9.雷·泽·巴莱尔——《高达SEED DESTINY》
10.黑崎一护——《死神BLEACH》

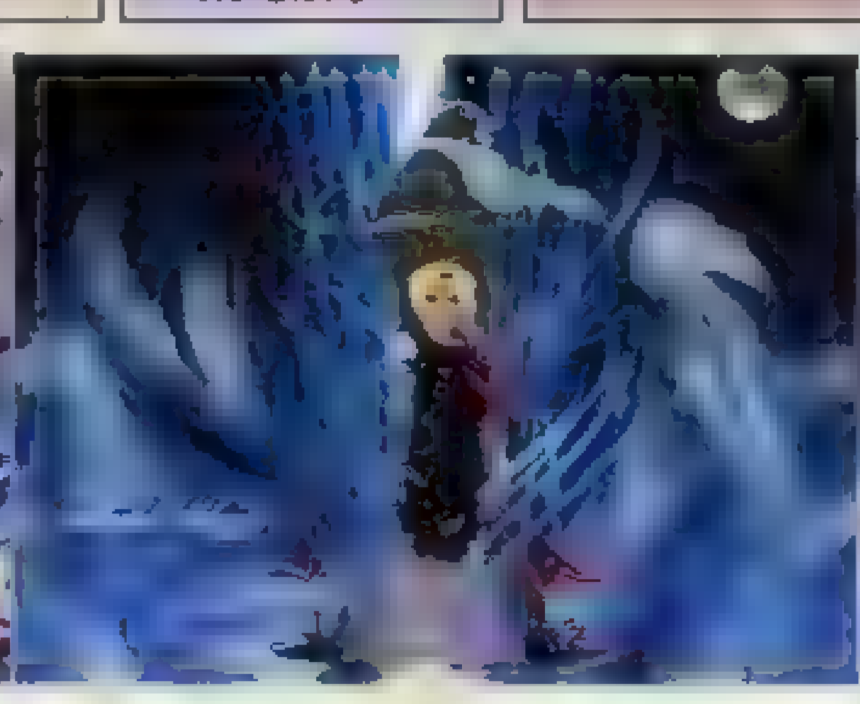
[illegible]
1.拉克丝·克莱茵——《高达SEED DESTINY》
2.卡嘉丽·尤拉·阿斯哈——《高达SEED DESTINY》
3.丽萨——《钢之炼金术师》
4.丝黛拉——《高达SEED DESTINY》
5.露娜玛丽亚——《高达SEED DESTINY》
6.朽木露琪娅——《死神BLEACH》
7.温莉——《钢之炼金术师》
8.鸨羽舞衣——《舞HIME》
9.皆城乙姬——《苍穹之巨龙》
10.苗木也空——《百变之星》

最佳声优奖
1.石田彰
2.保志总一朗
3.朴璐美
4.能登麻美子
5.林原惠
6.田中理惠
7.樱井孝宏
8.堀江由衣
9.关智一
10.桑岛法子

最佳歌曲奖
1.ignited——《高达SEED DESTINY》
2.Reason——《高达SEED DESTINY》
3.香格里拉——《苍穹之巨龙》
4.晓之车——《高达SEED》
5.Fields of Hope——《高达SEED DESTINY》
6.Melissa——《钢之炼金术师》
7.Brother——《钢之炼金术师》
8.Asterisk——《死神BLEACH》
9.遥远——《遥远的时空中 八叶抄》
10.READY STEADY GO——《钢之炼金术师》











动画 《幻想传说》最终卷再度延期



原定于7月22日发售的《幻想传说》OVA动画最终卷，现在已经延期到了2005年9月30日，据制作公司称，最终卷本已制作完成，但由于他们认为这一卷的水准并不能令所有FANS满意，因此才决定推迟发售日以进一步提升动画的品质。

这已经是《幻想传说》OVA第二次进行延期了，早在第一卷发售后，制作方便将之后三卷的发售日各推迟了两个月左右。希望这次的延期真能如他们所言令动画的水准达到更高的层次吧。

动画 《最终兵器彼女》OVA制作完成

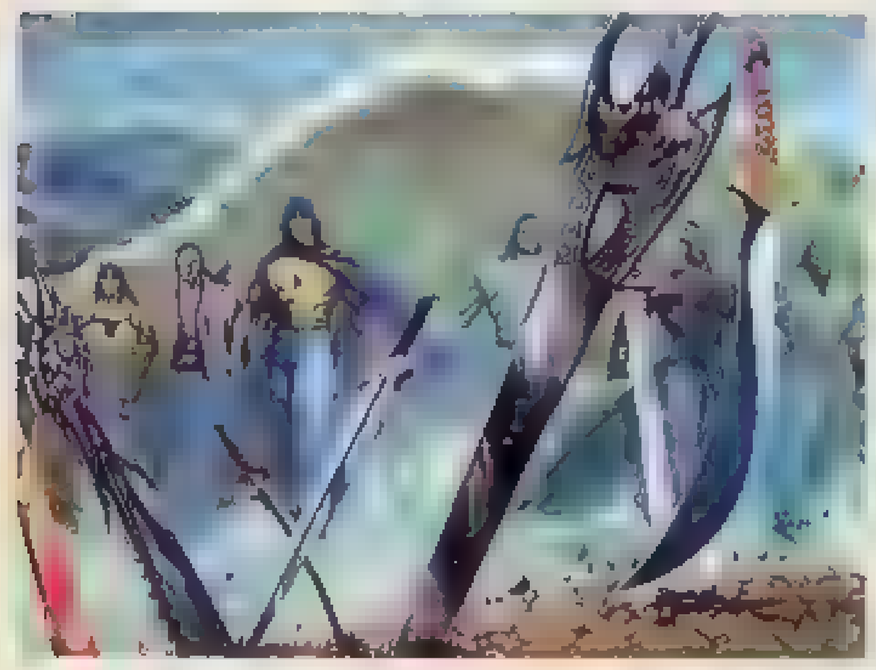


6月18日，《最终兵器彼女》的OVA动画《Another love song》在东京新宿明治安田生命会馆举行了完成披露试映会。本作被定位为TV版系列的番外篇，共分为两卷。第一卷将于8月5日发售，而第2卷的发售日则定在了9月21日。

OVA和TV动画是发生在同一时间段上的，不过本次将会以千濑作为主角，从这位"最终兵器彼女"的角度来描写这场残酷的战争以及这出发生在少年和少女之间的悲剧。除此之外，本作还将有一个原创角色登场——与千濑同为最终兵器的精英军人米丝琪。

动画 《风云》动画明年公映

今年初，亚洲动画多媒体有限公司正式与中国上海文广新闻传媒集团(SHANGHA MEDIAGROUP)以及马荣成先生达成协议，将为国内动画市场制作一部具有世界水准的动画电影《风云》。据悉，该片制作前的筹备工作现已全面进行。



《风云》的动画版电影将以武侠为卖点，动作设计独特。在制作上，背景以三维为主，人物特效方面以二维居多。《风云》是香港著名漫画大师马荣成先生的名作。此次被搬上银幕后，故事将全新编写，将原著独特的武术招式、侠义情怀及漫画的刚劲画风、艺术意念，以动画形式全面提升，展现于大银幕之上。预计2006年，本作便将于全球公映。

事件 色情漫画官司最终审判 作者被判交纳巨额罚款

前段时间轰动一时的"蜜室－松文馆案"日前终于在东京都高等法院针对松文馆社长贵志元则的上诉得出了最终宣判。色情漫画《蜜室》被指控其中过分猥琐暴露的情节已经严重伤害到了社会风化，在全书144页中，约82%有性描写、监禁女性、施以集体暴行的内容，很容易引起阅读者恶心、反感不适。而且自2002年4月以来，《蜜室》已经在东京都内销售了2万多册，造成很恶劣的社会影响。而辩方则称，在目前互联网发达普及的情况下，存在更多过激的画面，然而这一现状长久以来已经得到了社会的默许，所以漫画中的露骨场面应该是"尚停留在社会一般想法的接受度上，是被容许的范围的性描写"。

在这次审判中，原作者、漫画编辑责任人，以及出版该漫画的出版社社长均受到不同程度的改判。其中松文馆社长贵志元则被判处罚款150万日元，驳回先前的有期徒刑1年、缓刑3年的判决结果，而原作者Beauty Hair和编辑长则处以60万日元的罚款。在知道结果后，贵志元则表示仍然不服审判，将进一步提出上诉。

背景资料

2004年1月，以出版色情漫画为主的日本松文馆出版社因为出版了一本名为《蜜室》的色情漫画而接受了东京地区法院的审判。该出版商发行的漫画被指控太过色情，严重影响了青少年的健康成长。其社长被法院判决惩役1年，缓刑3年。这是日本法院首次审理色情漫画案件，并首次对色情漫画出版商进行刑事处罚；日本出版社也首次因出版猥亵漫画遭法院判刑。日本媒体称"此次判决将具有历史意义"。

经典赏析 变身斗士凯普

作者 高屋良树

深町晶怎么也不会想到，他的人生会在那一天发生如此之大的转变。

他只是一个普普通通的高中生，与大多数同龄人一样，有着自己的一众死党，有着自己暗恋的女孩，过着一如既往平平淡淡的生活。

但是，这一切都一去不复返了。

自从他偶然间捡到那个"单元"并与凯普融合之后，他的命运，以及整个世界的命运也同时发生了剧烈的变化。

所谓"凯普"，指的是数万年前被称为"降临者"的人在地球上留下的超生物兵器。当晶与凯普融合之后，便成为了神秘组织"克诺斯"的狙击对象。而晶所要面对的敌人，则是经过克诺斯调制后，可以变为怪物拥有强大力量的兽化兵，甚至是居于克诺斯顶点的十二兽神将。

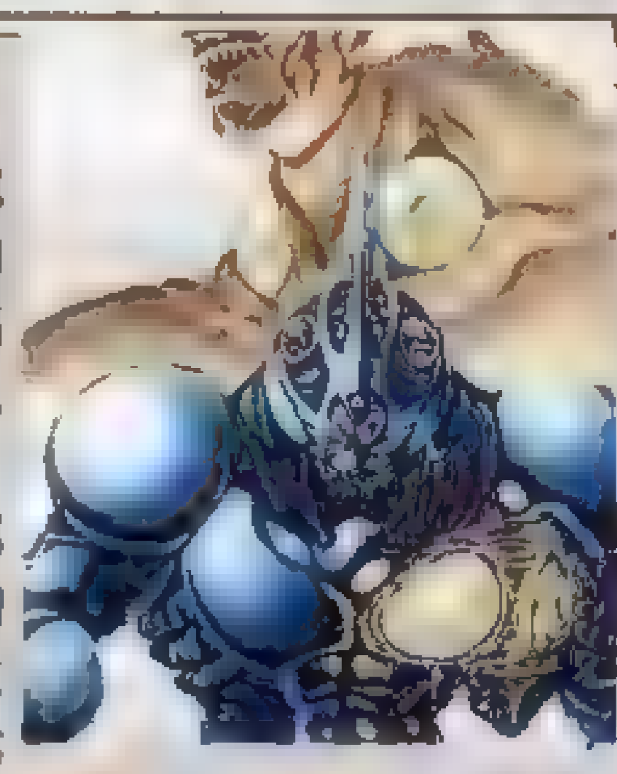
为了保护自己最重要的人，晶不得不利用凯普殖装与敌人展开一次又一次殊死的战斗。而在这次战斗中，一个又一个极具冲击力的事实也纷纷展现于其面前。

人类究竟是怎样诞生的？凯普究竟是什么？亿万年前恐龙因何灭绝？克诺斯的真正目的又是什么？

而更重要的则是……我们，究竟是否是正义的呢……



简要评价



鬼斧神工，似乎只有用这个词语才能较好地体现出高屋良树的想象力以及本作的无穷魅力。在《凯普》的世界中，兽化兵、强殖装甲、地下遗迹、兽神将、降临者等相关名词随着故事的进展接踵而至，而高潮部分也是一个接一个，令人几乎喘不过气来。

令笔者记忆最深的一幕，莫过于第九卷的开篇部分了。在此之前，深町、卷岛等人惨败在十二兽神将的领袖阿卡菲尔手下，而克诺斯也展开了向整个地球的大举进攻。几小时内，东京、北京、莫斯科、巴黎、伦敦、华盛顿……一直以来都以人类形态隐藏在人群中的兽化兵们全部展现出了自己的真正面目，并在几小时内控制了整个世界。

"从今天起，这个星球将完全处于克诺斯的统治下。"

当听到阿卡菲尔的这句话时，相信所有人都会以为一场前所未有的惨剧即将降临整个世界吧。可当翻到下一页之后，我们看到的，却是一幕令人难以想象的和平景象。

在超越国家性的组织克诺斯的统治下，当初大家所担心的武力镇压或恐怖政治完全没有发生，取而代之的是什么呢？国界被废除、医疗与科技水平突飞猛进、贫富差距大幅度缩小、环境污染问题得到极大改善、政府机构精简从而能更好听取民众的意见。人类数千年来一直梦想却又从未能实现的那个理想社会，终于在今天被建立了起来。

也许这一幕在现如今的冲击力已并非那么强烈，但卡伦却怎么也不会忘记它带来的震撼。这是一种完全颠覆性的情节，而且直到现如今，我们依然无法看清克诺斯与凯普一方究竟何者才为正义。

永野护曾放出话来说他要画《五星物语》一辈子，而高屋良树虽然没有说过类似的话语，但却在以自己的行动慢慢地告诉我们这个略具悲剧效果的事实。从1985年到2005年，一晃眼间20年便过去了，可我们依然看不到本作一丝一毫结束的迹象。

不过，对于FANS来说，这反而是个好消息也说不定啊……

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆在分别了将近一个月时间后，《游戏机实用技术》终于又和大家见面了，本期杂志有了一些新的变化，如果你对本期杂志有什么意见的话，可一定要用各种方式来告诉我们。在接下来的两个月时间内，我们将迎来一个大作横行的暑假。《游戏机实用技术》将竭尽所能地为大家献上最好的攻略，并将选出剧情优秀的作品写成小说，敬请期待！

☆当距离本期截稿时间只剩下最后三天时，编辑部所在的写字楼贴出通知：截稿当天全楼停电。不过大家的反应相当平静，因为此前发生过两次类似事件，结果到了传说中停电的那天时却没有停电。但万万没想到这次它居然玩真的！可怜前一天晚上留在办公室里加班的好几位同事只好徒步走下26楼郁闷地离去。



☆在这期杂志的制作过程中，发生了一件颇令人关注的事情。日前有报道说香港政府建议修改版权法例，将改机规避保护版权的营业行为列入民事索偿及负有刑责。据香港特别行政区工商及科技局局长曾俊华表示，这项新例推行将有助打击出售装置了改机芯片的游戏机的活动。这类活动在香港颇为普遍，是导致盗版游戏市场活跃的主要原因。如果这项法律通过的话，其影响是不言而喻的。让我们拭目以待吧！

一句话点评

To “《WE》系列”：玩弄天下足坛于股掌之中，叫人如何不痛快！ ——zealf

To 《NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战》：查寻Namco与Capcom经典人物与音乐的活字典。

新疆 汪雷

To “《传说》系列”：实现昨日的幻想，完成今日的宿命，期待明日的重生，筑造永恒的未来，仙乐是忠实的伴侣，“传说”是惟一的羁绊！

唐山 131XXXX5966

To 《战神》：战士荣誉成回忆，不畏战神显霸气。十年赎罪终未偿，痛苦往事埋心底！——怀化 向旭东

本期编辑部流行游戏

铁拳5	6人	SOUL、GOUKI、胜负师、纱迦、卡伦、沙罗
龙背上的骑兵2	4人	胜负师、阿迪、邪魔天使、卡伦
源氏 体验版	4人	胜负师、纱迦、GOUKI、卡伦
OZ 体验版	3人	纱迦、胜负师、阿修罗
WE8LE	3人	GOUKI、卡伦、沙罗

《铁拳5》和《WE8LE》持续受欢迎，《龙背上的骑兵2》凭借4名铁杆的支持也顺利上榜。不过6月30日两款大作的体验版在编辑部内走红有些出人意料，但这两款游戏的素质确实令人满意。尽管只是体验版，但小编们已玩得很精。纱迦玩《源氏》体验版可以全一闪过关，胜负师玩《OZ》体验版可以全A过关，看来下期的攻略质量已有保证。

读编语录

知道最恶搞的革命手柄创意是什么吗？岩田聪说，我们革命没手柄！你们直接上街买个PS3或者Xbox 360的无线手柄，革命都能用！

——南京这位手机号码为138XXXX1124的读者提出了有关于革命手柄最震撼的设想。

勿以善小而为之，勿以恶小而不为！

某日众编闲聊“刘皇叔语录”时，中文系的卡伦突爆惊人之语。联系到他在RPG世界中翻箱倒柜的恶行，此言倒也不假。

眼光锐利的索尼早就先于《任天狗》推出自己的“索猫”了——就是井上多罗嘛！

——北京的白雪再次来信告诉我们她的新发现……

我把寝室放家里了。

——某编向沙罗要寝室钥匙时，沙罗顺口回答道。

廿年辉煌任天堂，昔世嘉，影中藏。微软傲世，背后尽沧桑，只叹索尼不逢时。夜来忽梦游戏机，捧此书，E3同我入梦乡！

大连聋人游戏迷 董浩

我憋了很长时间，但还是不得不说……Xbox 360的造型有点像中国古代的枕头……

上海 136XXXX3797

看见有iDS的预售活动，我便对老爸说：“看！双屏的文曲星！”话没说完老爸就惊呼：“哦，NDS终于有行货啦！”我那个汗啊！

—深圳 136XXXX2033

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～58期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第102期、总第105期、总第107～109期、总第117期、总第126～128期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》(2002年)，定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

游戏和医学

wanglazi：6月14日中午，北京1台每天12点准时播出的“世界报道”栏目正在进行，大概在12点23分左右，突然出现了一则新闻：据美国某著名外科医生(一黑人)讲，他经过长时间的自身经历，认为玩游戏可以增进外科医生的手脑协调能力，可以更好地进行手术治疗。画面一转，我们可以看见一个黑色的手柄出现在屏幕上——那、那不是NGC的手柄吗？然后这个医生又说道，他现在要求他的助手和同事们上手术台前都要玩会儿游戏。画面一转，一个白人女医生正在握着一只蓝色的NGC手柄兴高采烈地比划着……我们可以清楚地看见在她的身后大概有三台电视屏幕闪烁着……不知道这个新闻有多少人看见了，如果是像我老妈这样从来不玩游戏的人看见的话，不知道还敢不敢叫他们动手术……



在玩过了NDS新作《超执刀 墨丘利神之杖》之后，突然发现这位医生很有先见之明。在这个游戏里，玩家要扮演一位医生去给病人开刀。此游戏要求玩家眼疾手快，且不能弄错步骤。而最最关键的一点，就是要求玩家要有一双极为稳定的手(是不是听起来很耳熟啊)。因为手术中的很多环节都需要玩家用触控笔点住某个部位后用力拖曳，如果此时手一抖，电脑就会判定你失败。比如切开病变组织时如果手抖了三下，那么电脑就算你开了三刀，可怜的病人当场便阵亡了……在此向大家推荐《超执刀 墨丘利神之杖》这款NDS佳作！

读编分享区

有关《战国BASARA》的几个小花絮

南京 刘思力：在合刊上看到，《战国BASARA》的美版名叫《DEVIL KING》，于是我便花了好多时间去找美版官网。结果发现美版不但标题变了，就连角色名字也全变了，具体如下：



日版名	美版名
织田信长	DEVIL KING（魔王）
归蝶	LADY BUTTERFLY（蝴蝶夫人）
真田幸村	SCORPIO（天蝎）
武田信玄	RED MINOTAUR（红色牛怪）
伊达政宗	AZURE DRAGON（蓝龙）
春日	VENUS（维纳斯）

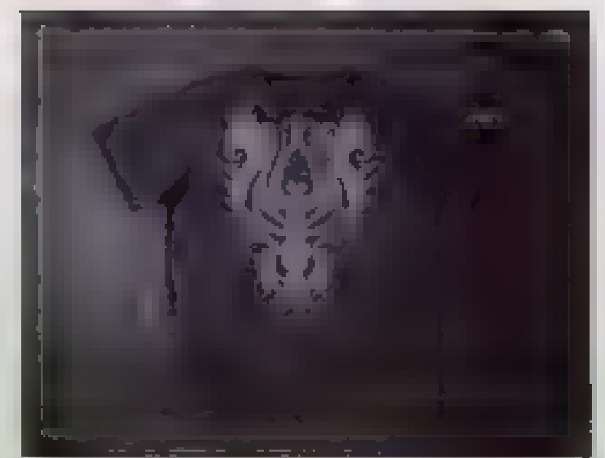
更奇怪的是，美版的官网的网址居然是http://www.capcom.co.jp/devilkings/，也就是说这其实是日本网站。

补充一下，个人对本作的封面非常失望。放着那么多好看的图不用，却用了这么难看的两个CG造型的人物来当封面。不过本作的预约特典真的相当有创意——一把阿松用过的饭勺。

本月的宝物

时隔半年之后，本版块又开张了！这次为大家介绍的这件宝物可谓相当吸引人，那就是《最终幻想Ⅶ 再临之子》的限定版。本限定版包括克劳德骑摩托车的模型、剧本台词集、特制帽子、特制T恤、特制手机挂饰，还有一张DVD。这张DVD里收录了大量关于《最终幻想Ⅶ 再临之子》的资料，其中还包括OVA动画《LAST ORDER FINAL FANTASY Ⅶ》的绝密资料。这部OVA动画绝对是FANS必看必买的。

如此好物，价钱自然也低不了。Square Enix为这个限定版开出了29500日元的天价，这个价格甚至比PSP还要贵。要知道，豪华版PSP也才卖24800日元啊！能够出手的人，一定是有钱人外加白金杆“FF迷”，普通人只有流口水的份了。



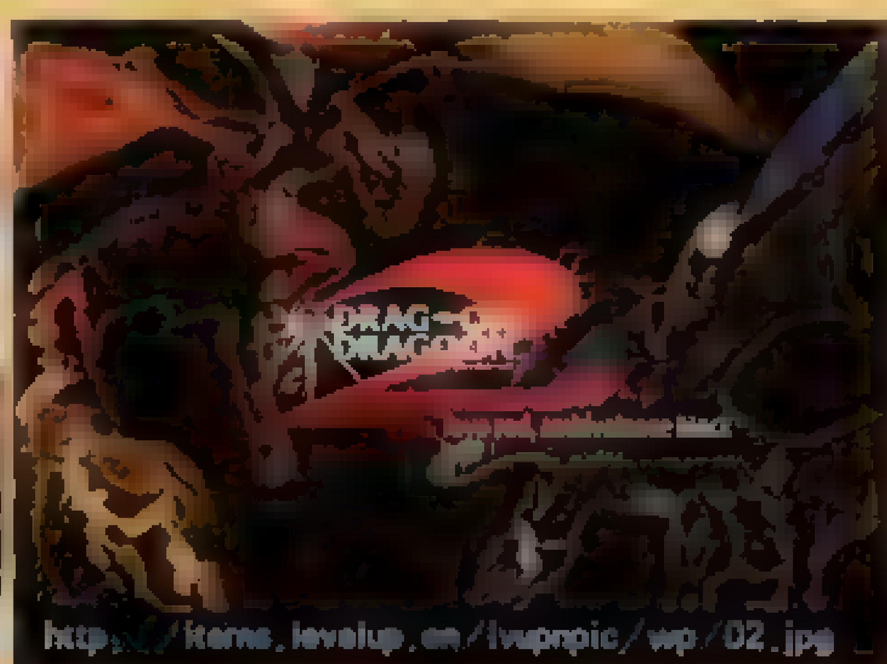


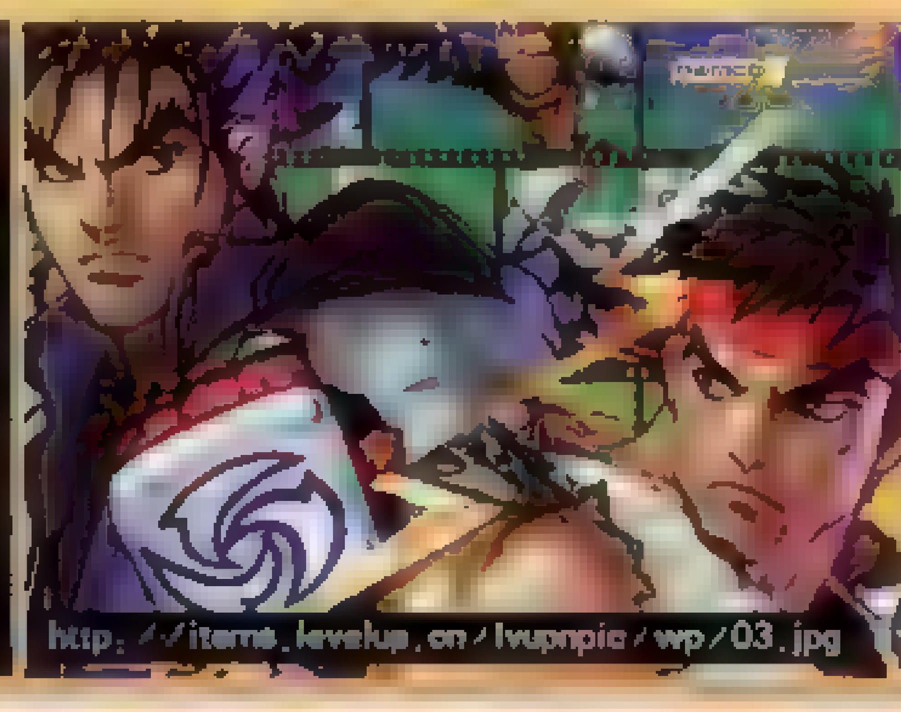


本期的壁纸推荐

在levelup.cn的帮助下，以后为大家提供壁纸就方便多了。这次的4张壁纸来自《龙背上的骑兵2》和《NAMCO × CAPCOM》，地址如下：


http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/01.jpg


http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/02.jpg

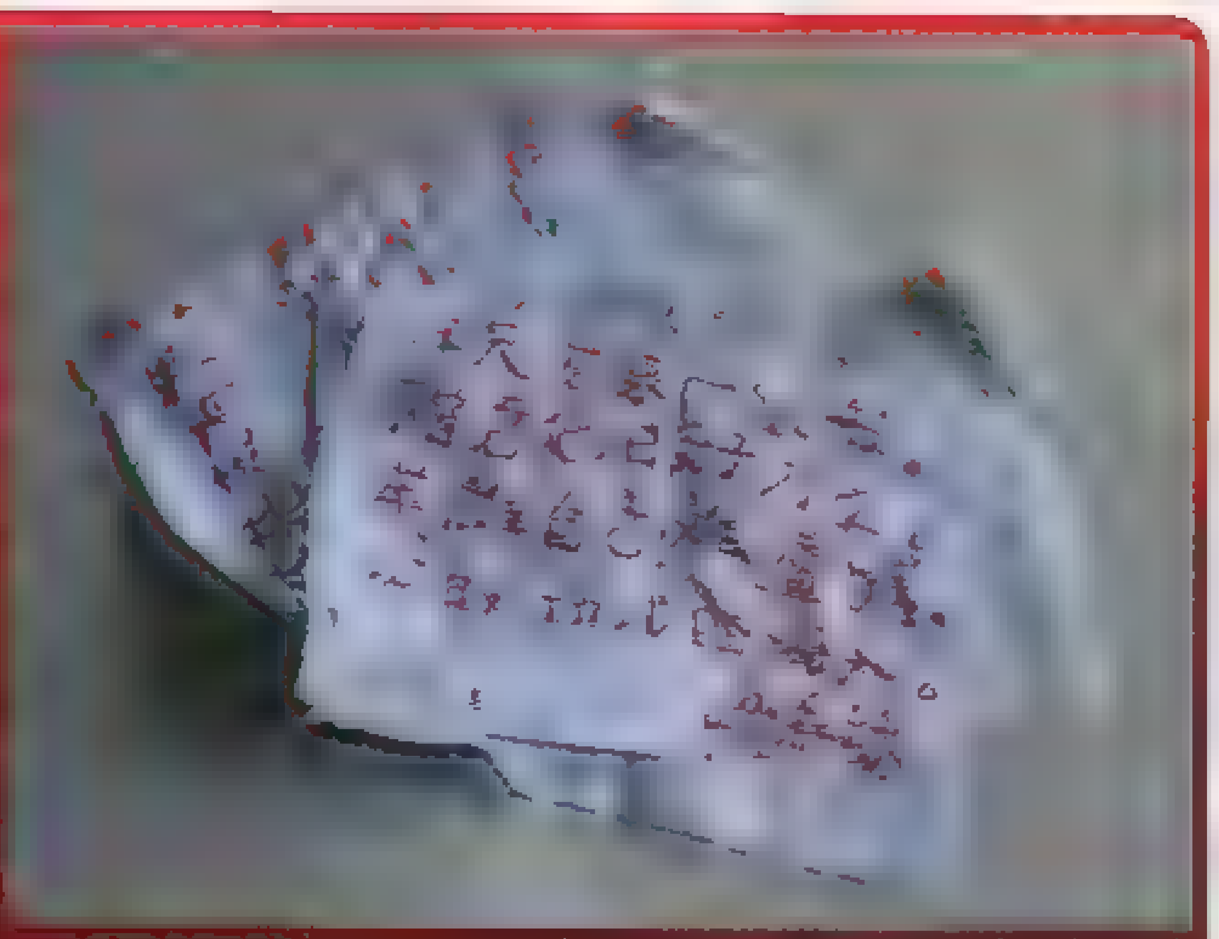

http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/03.jpg


http://items.levelup.cn/lvupnpic/wp/04.jpg



[illegible]读者回信[illegible]给[illegible]游戏相关的问题[illegible]这期回信的[illegible]了一件趣事[illegible]合肥[illegible]中的新杨读者回信的[illegible]合肥[illegible]中[illegible]被大家好生取笑了一番。

本期印象最深的来信当属厦门的叶先希读者（男）的来信。为了抗议我们此前在第[illegible]期中误将他的性别当作女生的恶劣行为，他特意在白布上用红线绣出两首诗以示不满，令编辑部中的女性无不汗颜。不过当我告诉她们这件工艺品出自一位男生之手时，她们出于嫉妒心理居然声称死也不信！



▲这便是那封令众编[illegible]的来信

部分读者：请问合刊DVD中出现的两首歌是什么来头？

这两首歌分别是PS2游戏《我们的家族》的主题歌《HEAVEN》，以及野人花园的《truly madly deeply》。虽然都不算新歌（尤其是后者），但确实非常好听哦！

连江 张海涛：无敌超级强烈建议甚至是命令：以后不要在“读编往来”开头放狗呀猫呀什么的，这里是编辑和读者交流的地方，在开头放一只低等动物，你们什么意思啊？换美女！

喵……（可怜＋无辜状）

苏州 王翀：很久以前在杂志上看SOUL介绍过一种《灵魂能力Ⅱ》的摇杆，不但外形奇特有如蝴蝶，而且还能对应PS2、NGC、Xbox三大主机，实在是太划算了。可惜这个摇杆只出过美版，所以一直无缘得见。最近我们这边突然有了这个摇杆，我顿时就想给我的GG买一个了。不过我不会玩格斗游戏，也不知道这个摇杆好不好使，想请教一下编辑部里的“《灵魂能力Ⅱ》迷”。

去年多边形和GOUKI去E3时，我曾经想让他们帮我买一个。后来实际试用过之后才发现，这个摇杆做工比较粗糙，而且手感也不好。难怪有这么多优点而价格和普通摇杆区别不大呢。不过这个造型确实不错的说。

满洲里 杨明悦：你们好！这封信来自一个很有名的偏远城市——满洲里！听说过没？这座城市可是带给我痛苦的根源啊！现在我找遍了整个城市，在三家电玩商店中，只有两家经营有PS2，一台Xbox上架。前几日，我在一家店见到了我心仪的主机PSP，然而转瞬却被无情的现实震惊了——普通日版PSP居然5000起价！开玩笑！打劫杀人啊？

这个……大概就是传说中的“奇货可居”吧，对于这么贵到离谱的价格，其中的水分可想而知。对付这个HP居然高达5000的超级BOSS，建议您使出购买主机时的究极奥义——“无尽沙加（杀价）”！如果还不能成功将其体力削减至2000以下，那么就选择“撤退”吧……还有，为了您的身心健康，下封信千万不要看。

金陵 刘寅：看看贵刊最后几页的广告，那个PSP啊，NDS贵得真是……好像我们这的价格还好，譬如我四月初买的NDS，加一款《山脊赛车》还有贴膜和小包包，一共才花了1600元。PSP也只是花了我1980元（豪华版），不知为什么其他城市那么贵？唉，只能深表同情了。

炫耀帖。

鉴定完毕。

凤翔 李强：看过“可爱特企”之后，又对“卡哇依”有了新的认识——我以后就是要选择“卡哇依”的GF，爱咋咋地！

没错！走“萝莉控”的路，让“御姐党”去说吧！

吴昊：E3报道详实且不失重点，4位海龟人员辛苦了！敬礼！

※▲〇No★◎！！！

佚名：最近，我为了UCG那二十万大奖将我们全城的书店翻了个遍，把能找得见的UCG上的印花全撕了下来，总共收集了有五十来张吧！恩，我想这次中奖该没什么问题了吧。只是苦了那些后来买书的兄弟，花了十九块六买回去一看……唉，我虽有功于抽奖，然手段太毒，他日必损阳寿！

这么恶～～毒的手段你也想得出来？哼哼，不过好在你的阴谋只得逞了三分之一——毕竟印花要集满三期才能参加兑奖呢！现在，诸位卖完上期合刊后发现印花有缺损的朋友们注意了：本期UCG上市时，务必提醒书店老板擦亮眼睛严防宵小，一旦发现此君再临……有仇报仇没仇报怨这种事就不用我教了吧？（阴险地笑）

鞍山 138XXXX7005：小编们，我知道你们很辛苦，但也不能在7月合刊的126页上出现将“托尔斯泰”写成“泰斯尔托”、将“安娜·卡列尼娜”写成“娜尼列卡·娜安”这样的错误啊！燃烧热情的同时也应该小心谨慎，不是吗？

我说这是我们的恶搞您信不信？真不信？我汗……其实这真是我们的恶搞啊！想我卡伦乃是堂堂中文系出身，号称UCG第一才子，怎么可能犯这种错误呢？看来以后恶搞时一定要注明：此乃恶搞。

四平 董平生：你们的机种说明部分能不能改成中文啊，英文看不懂。

在我们每期的目录上就有机种说明部分的解释，你可以看一下。事实上在我们的两页目录里包含了很多信息，只是很多读者都忽视了。

江苏宿迁读者：我是位腼腆单身的高校新进教员，苦于不善与学生交流，多谢贵刊拉进了我们师生的关系，从此电玩的道路不再寂寞，师生恋亦在望！呵呵，再谢！

看到你的最后一句话（我是指除了“呵呵，再谢”的那最后一句话），请允许我小小地感叹一下。在此先预祝你的阴谋得逞，如果成功的话记得千万要谢我这个媒人啊！（众编曰：“人家又没说是看你的东西，得意什么？给我打！”遂被众人灭火ing．灭火典故请参见《大话西游》。）



▲2005年香港最具影响力的一部侠女动作片和《[illegible]》[illegible]提供者：[illegible]

梅州读者：编纂《最终幻想编年史》的众小编，你们该当何罪，竟敢泄露高考广东卷英语的完型填空，将哈迪斯与他妻子的一段渊源刊登出来，直接导致我考场偷笑。

曾有一位小编当年在《科幻世界》的指引之下，高考作文拿了满分。大家都是明白人，没事偷着乐吧。

宁波 13216627556：翻去年的杂志时看到有几位军人朋友的发言，不过好像只有陆军和武警的朋友，现在我要代表我们海军中的广大TV Gamers说两句。不知不觉中想起去年纱迦对高三和参军的朋友说的那番话，眼泪哗哗的……

现在还差一位空军的朋友和一位被诅咒的公主，就凑齐《DQ Ⅷ》的队伍了。（笑）不过飞行员对视力要求很高，这实在是和游戏有所冲突啊！

路程橋：今天真是够倒霉的，上午跷课出去买新的UCG，结果在回学校的路上遇见了班主任。当时我刚买到杂志，一高兴就忘了还没下课呢，于是我很热情的就上去和老师打招呼……结果可想而知，被小批了一顿。

这便是传说中的“送羊入虎口，送肉上砧板”啊！能够只“被小批一顿”，已经值得庆祝了。

趣味截图



在《第[illegible]次超级机器人大战[illegible]》的店头宣传影像中，赫然出现了“死吧，沙罗”这句经典台词，一时间在编辑部内风行一时，尤其是在对战《铁拳5》的时候。

给不玩《机战》的朋友扫扫盲：影像中的沙罗指《超兽机神断空我》中的结城沙罗（女性），众编曾数度怀疑沙罗起这个笔名就是因为她，但被其坚决否认。

上期杂志上市后，很多读者在来信中都提到了《败者的墓地》这篇文章，大家尤其对文中最后提到的《死亡火枪》很有兴趣。不少人都表示若非此游戏是土星游戏，一定要找来看看究竟有多烂。不过此作纱迦也未无缘得见，幸好我们的老朋友逆刃刀提供了一篇由网友BH写的评测实录，绝对惊天地、泣鬼神。纱迦看后也不得不感叹：《死亡火枪》不愧是日刊评分13分（满分40分）、读者评分1分，有“最下位帝王”之称的神作啊！闲话少话，让我们切入正题吧！

史上最烂游戏评测实录

文：BH　图：修改之神

我错了！

《死亡火枪》（DEATH CRIMSON）根本不是一个让你一边玩一边骂、十分钟后就变飞盘的游戏！假如有神明，那么这游戏就是神的天罚！我把这个游戏放入我的土星，开始运转，先是打出SEGA的标志，之后正式进入游戏。一开始出现公司的标志，叫“ECOLE SOFTWARE”，商标是两张烧焦的脸谱，并配着任天堂时代的电子音乐，风格像是请三岁小孩拿着玩具电子琴弹巴洛克式音乐，令人不寒而栗。

接下来进入标题画面，只见一只绿色的、由三流画家画的俗怪物，摆着健美先生的POSE，破破烂烂的标题“DEATH CRIMSON”旁，有只断臂在摇！一般人也许已知难而退，但我有勇气再尝试下去，等看看有没有开场动画！



▲LOGO中的两张脸是该公司的社长和副社长。

等了一分钟，进入动画。最先是有一只头部只用一个多边形做成的3D俗怪物举起双手，发出有如生锈的厕所门才可发出的可怕叫声（那怪物是最终BOSS），接下来出现主角资料。


▲据说当时所有的游戏公司都买了这个游戏，为了就是见识一下传说中的最烂游戏。结果所有人都拜服了。

资料显示过程似乎本来想做成打字机打出之感觉，但打字声跟字出现的时间不符，还有一次冒出两字的情况。再下来出现实拍场景，但好像是夜视镜拍的，全是粉红的，内容好像是被追逐，但影片是第一人称视点，看不到被什么东西追。被追了一分钟，好像是主角逃进了密室，拿起了一把叫“DEATH CRIMSON”的枪。可怕的是影片中枪是自己浮起来的，大概是做手去持枪的CG太麻烦吧？

影片结束，张口结舌：这不是人造之物，是神造之物啊！

按下START，出现选单。一开始有3关可选，其中STAGE 3是不能选的，那么我就从第一关开始。第一关是市街地，有点欧式感觉。背景多半是贴图，马赛克超大。敌人攻击时是不会射子弹或拿刀砍之类的，小弟研究有3种方式：

1.看到敌人上下抖动，然后你就失血了：你被攻击了！

2.看到飞行的敌人从画面横移过去，你以为逃过一劫——错了，你被攻击了！

3.看到敌人在远方向你招手，表示亲善？错！他在殴打你！其实敌人不是在向你招手，而是因为挥刀的动作只做了抬刀，而没做往下砍的动作，但不用怀疑，你还是会损血！太伟大了！

这游戏除了流畅度不佳、解析度吓人、音乐破烂、角色难看之外，难度也过高。你只有一条命三滴血，挨打时没有无敌时间，3个敌人同时攻击＝一击必杀＝GAME OVER。此外，游戏中STAFF还写成STUFF，配音员是制作小组全员。

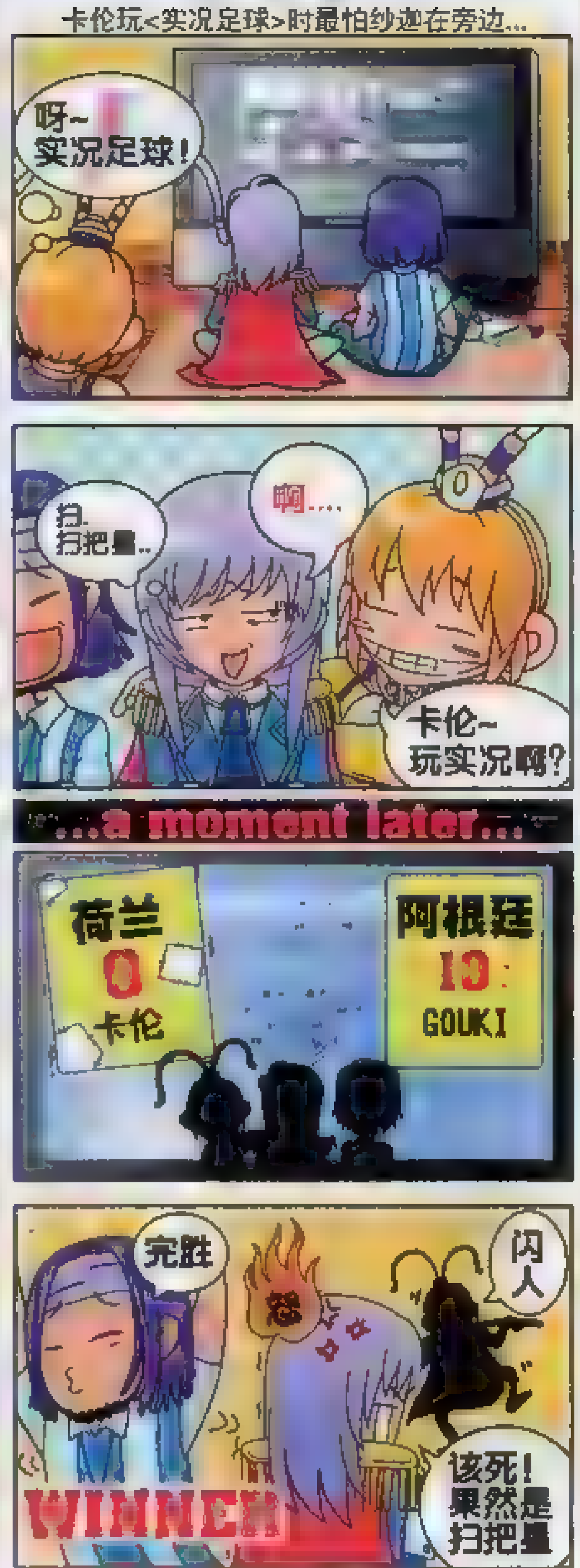
难度、角色、音乐、故事、画面、音效、操作性、游戏性……总之，这个游戏无论何处都惊人！

新世纪烂GAME传说！

人与神的决战，怎么会赢呢？

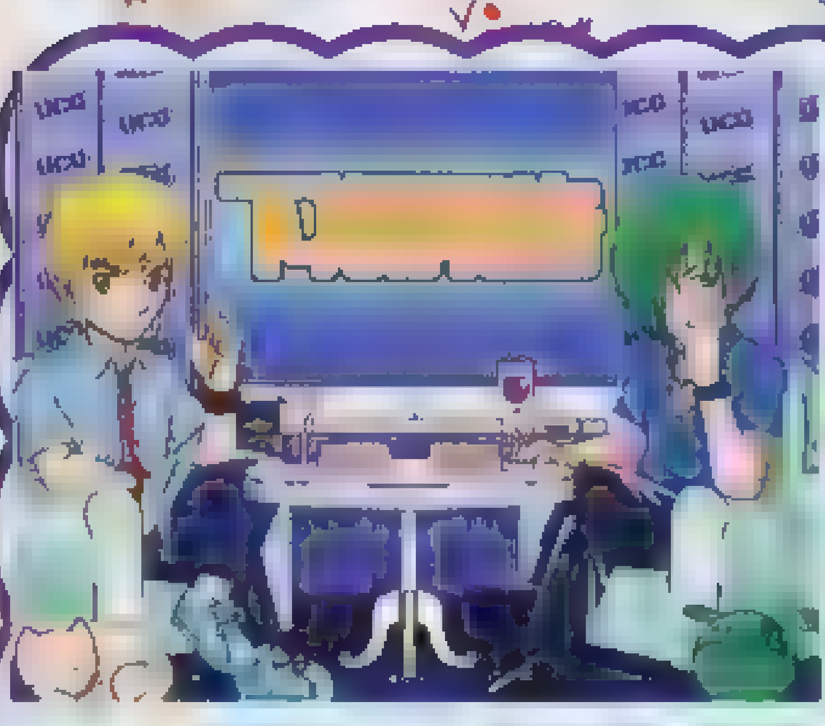
恐“纱”症

卡伦玩<实况足球>时最怕纱迦在旁边...



绘　大魔王

纱迦 & D·S 的8月B下期预告



纱迦 各位读者朋友们，一个月不见，想死我们了！

D·S 废话就少说了，这可是下期预告时间。你就直说吧，下期有什么好内容。

纱迦 说到下期8月B，好游戏可真不少啊！第一个就是万众期待的《源氏》！

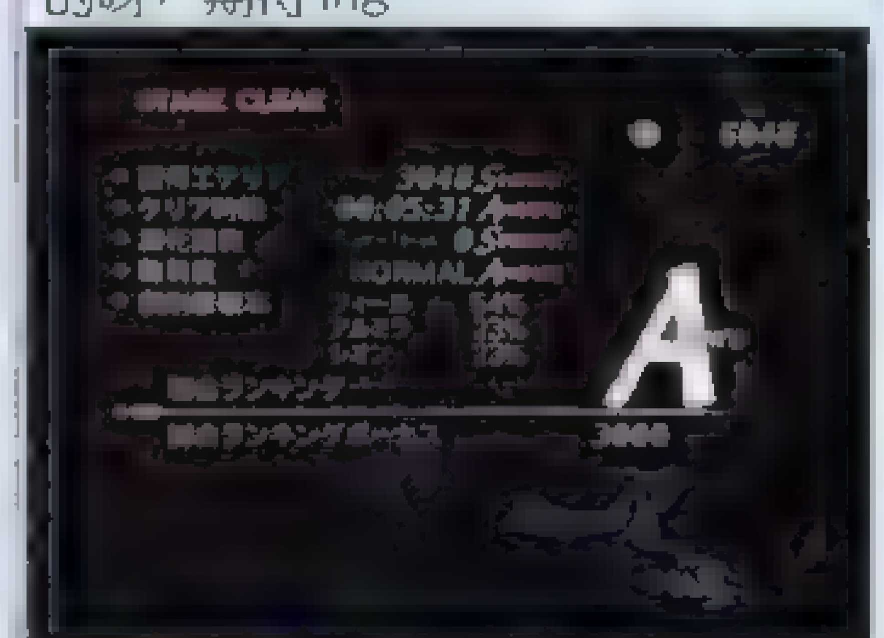
D·S 静御前最高！啥也别说了，就看小静在游戏中的表现　但愿别出现预告片里那种头发粘成　团的效果，否则我们“静御前亲卫队”定要东渡扶桑砍死冈本吉起这厮呀！

纱迦 从试玩影像的游戏素质看来，貌似是真的……

D·S ……冈本吉起，觉悟吧！

纱迦 还有一款游戏，也是ACT，不过玩法与《源氏》大相径庭，那就是《魔野仙踪 OZ》。

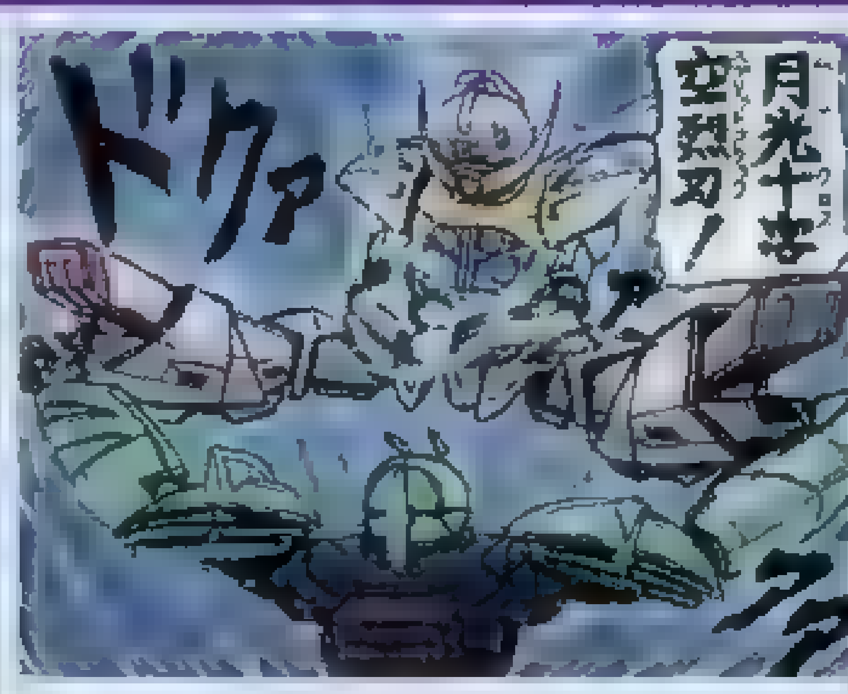
D·S 就是主角做过我们今年第7期的封面男模的游戏啊。当时曾经被无数人误以为是但丁，看来其人设包装还是蛮成功的。还有，作为动作游戏，本作一定是以华丽演出为卖点的呀！期待ing……



纱迦 胜负师打《OZ》体验版已经打出了A级的好成绩，看来这攻略定然厉害。

D·S 再说说《高达RPG》吧。这个游戏和之前的高达作品没有关系，但集合了其精华之处。这一作的人设用了逆A的安田朗，不过对于这位大人惊天地泣鬼神的审美品味，在下实在不敢苟同……尤其是看了某几张恶搞的同人图之后……但愿这次的游戏版一路走好吧……

纱迦 还有一个重中之重不可不提，那就是“鹦鹉”！对于这次的女性角色们，D·S君你有何看法？



D·S ……你是说《樱大战5》吗？啥也别说了，全是眼泪啊！

纱迦 ……呃，那我换个提问方式，“鹦鹉”里面你最喜欢哪个女性角色？　b

D·S（考虑良久后，毅然回答）普兰姆·丝潘妮。瞧人家那脸蛋！那三围！简直一玛丽莲·梦露的克隆体！相比之下，纽约华击团那些小毛丫头们远未够班啊！

纱迦 拜托！那不是主流角色吧！

D·S 说得也是，时下影坛女星里安吉莉娜·朱丽才是王道呀！

纱迦 ……谁和你谈影星了！我说游戏里的星组，说一个你最感兴趣的，我好分配攻略任务　瞧我多体贴，布置工作还考虑到各人爱好。

D·S 分配攻略任务？……呃，世界上有一款叫作《樱大战》的游戏吗？我怎么从没听说过？

老编 很好，那么，世界上有奖金这回事么？我怎么从没听说过？

D·S 您什么时候来的？别，我招——九条昴。

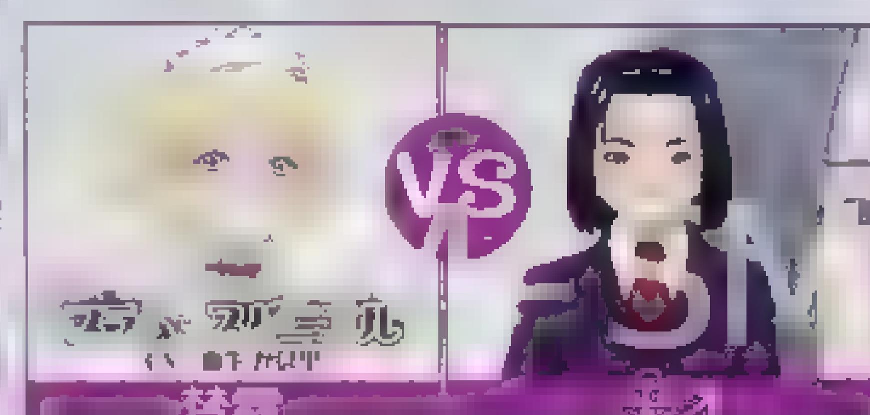
众编 哇哈哈！D·S你居然喜欢那个“天才”。

D·S ……幸灾乐祸！你们若是早生两年赶上封建家长包办婚姻制，现在就老实了！

纱迦 最后，请D·S用一句话来表达出你对“鹦鹉”人设的整体感受。

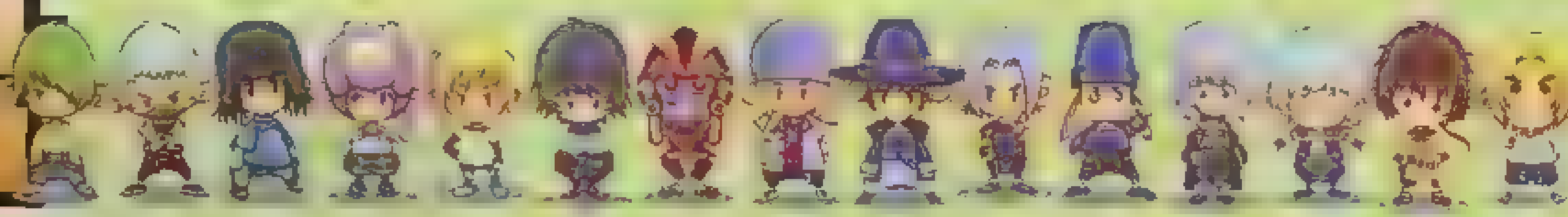
D·S 再见，吾爱！

众编 再见，奖金！

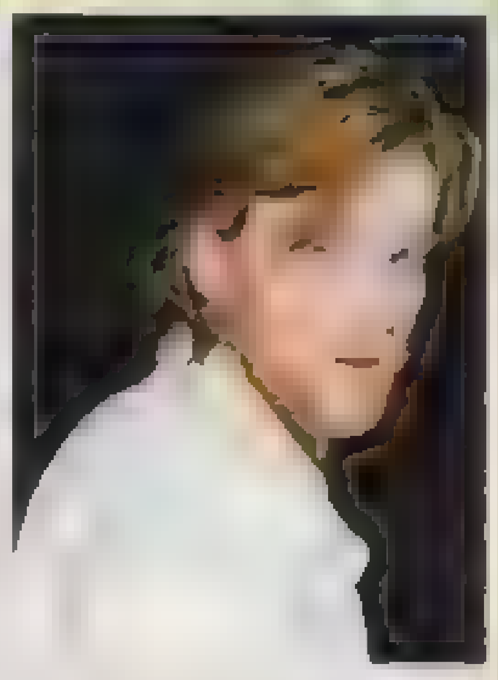


小编寄语

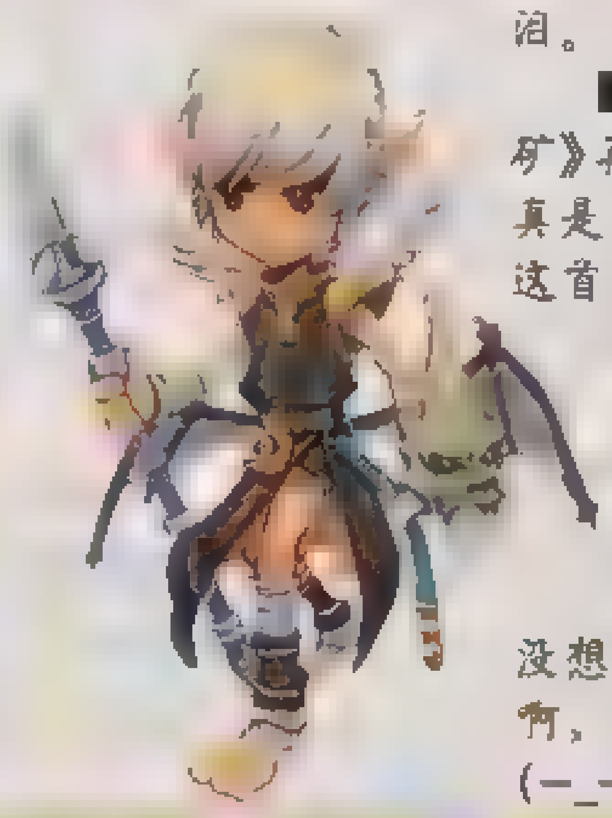
我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



邪魔天使



■《圣魔之血》是近期非常精彩的动画，记得原著被誉为“动画不能”。现在动画化后的效果看上去相当好。漫画版里托雷斯经常秀身体，但在动画版里就没了。泪。(T_T)

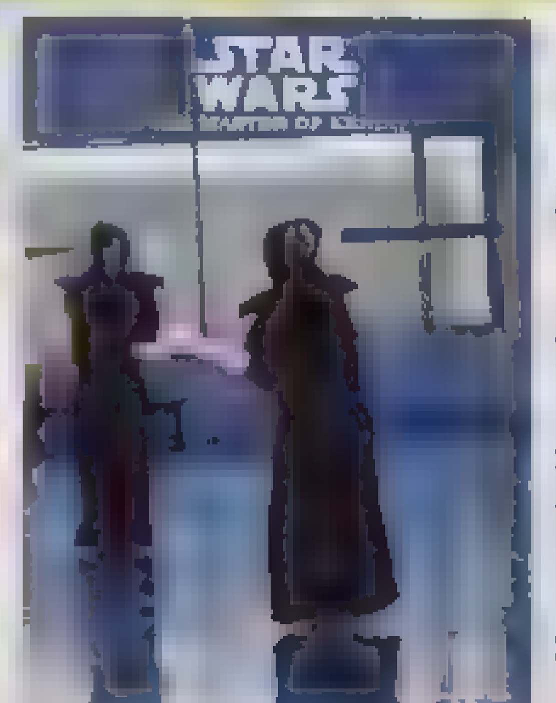


■翻出以前的《天鹅绒金矿》再看了一遍，对里面的音乐真是感动不已，最爱《Hot one》这首歌，如果各位有机会弄到的话一定要听一听！

■最近休闲时最喜欢做的事就是去国外《星战》的同人网站看看，顺便给自己的英语加加经验值。(^_^)

■在英国留学的同学寄来了《指环王》的原著，没想到是三本合一，整本书近10cm厚，看上去好壮观啊，而我的感觉是——不知道这书吃起来味道如何？(-_-b)

GOUKI





●关于国青：小组赛3战3胜，没有哪支国字号的球队有这样的成绩吧？国青队的表现真的很值得我们为之骄傲！不过现在某些媒体从世青赛之前到之后的态度转变，也实在令人不齿！

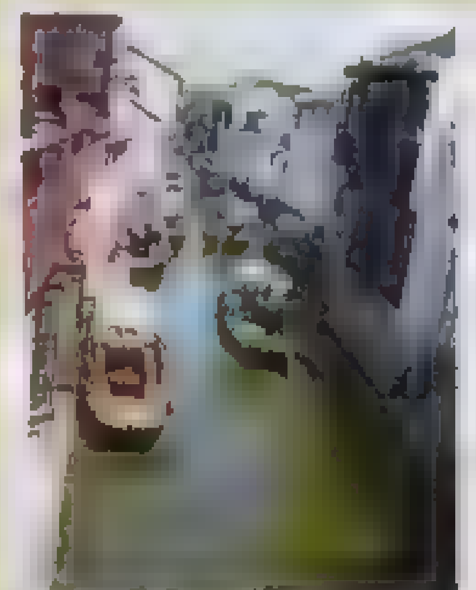
●关于阿根廷队：6月真是节日！关于阿根廷的全是好消息！里克尔梅太NB了！

●关于《WE9》：8月推出是情理之中的事情，每年暑假我们都可以玩到最新的《WE》。希望本作的防守系统能够再改善一下。

●这期杂志做完之后就是《世界大战》上映的日子，没有理由不期待。只是不能和全球的影迷们同步观看这部电影，实在是有点可惜。(国内《世界大战》的首映日是7月8日)

●关于本期寄语图：当一个《星战》死忠FANS正在刻苦练习剑道时，就是这样了。

胜负师



▲周庄，果然不同凡响！(摄影：胜负师^^)



Ⅰ趁着难得的假期出去放松了一下，无论是古镇周庄的小桥流水，还是苏州定园的风景如画，亦或是上海外滩的都市风情都令人流连忘返。一个星期与电脑与游戏绝缘的日子对于现在的我来说反而会成为自己十分深刻的记忆吧！

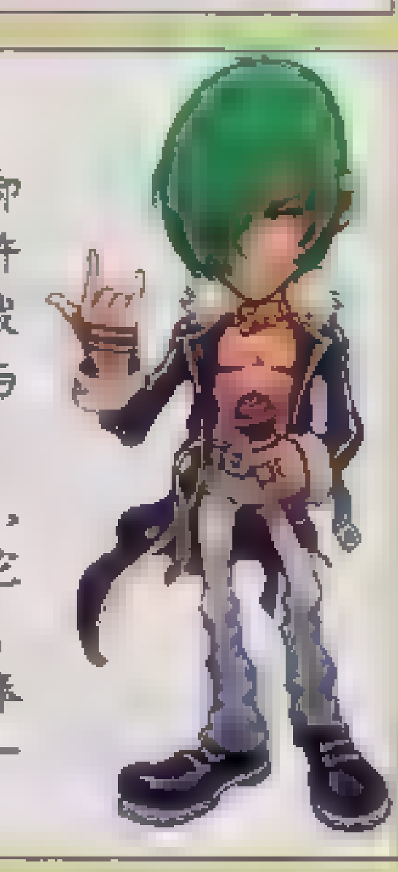
Ⅱ《源氏》和《OZ》的体验版双双入手，虽然是管中窥豹，但两个自成一派的游戏都让编辑部的ACT爱好者产生了浓厚的兴趣，热切期待！

Ⅲ超级女声杭州赛区20进10的煽情场面的确令人很有感触，这证明这个节目的策划与整体炒作并不是一般的比赛可以比拟的。但联想起成都赛区万里挑一的实力，与其他赛区比较一下，不由让人对比赛的公正性与公平性产生了怀疑……超级女声，选的是“女”还是“声”呢？

Ⅳ铁拳留言：一八的最速已经练到左手拇指起老茧，想放松一下练起了白头山，发现胜率还不低，看来《铁拳5》真的是一款比较容易上手的游戏哦！

D·S



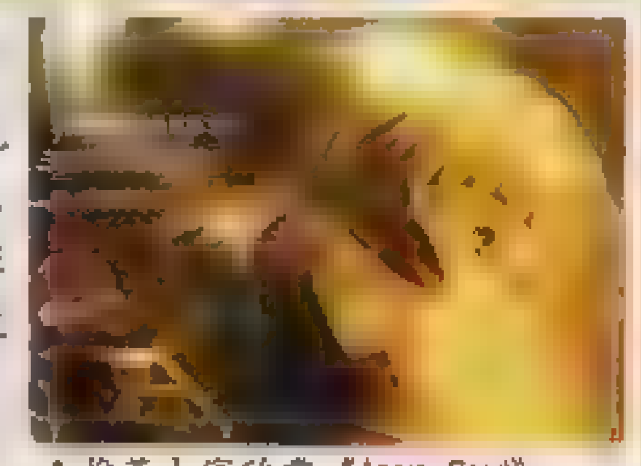


你曾经买了一件华贵的时装，却舍不得穿，郑重地供奉在衣柜里。许久之后，当你再看见它的时候，却发现它已经过时了。所以，你就这样与它错过了。

你曾经买了一块美丽的蛋糕，却舍不得吃，郑重地供奉在冰箱里。许久之后，当你再看见它的时候，却发现它已经过期了。所以，你也这样与它错过了。

生命，也有保存期限。如果你只是把你的心愿郑重地供奉在心里，却未曾去实行，那么惟一的结果就是与它错过——一如那件过时的衣裳，一如那块过期的蛋糕。

SOUL



▲推荐大家欣赏《Apple Seed》。



■其实蛮喜欢《贝里克物语》游戏的那种正统S·RPG的气氛。前段时间终于找到机会开玩。嗯，玩法果然有不少创新呢，而且很能吸引人继续往下玩，总之玩得很舒服的那种感觉。惟一的缺憾就是战斗画面不够华丽……

■《Apple Seed》(苹果核战记)终于看到了DVD版，真是太棒了！完全超出我的想像，整部影片从头到尾都能够像当时的那段预告片一样精彩！向制作人致敬，并向所有读者大人推荐！另外建议大家用最棒的影音设备来欣赏它。

■6月底，就是自己来到UCG整整五年的时间了。想想五年了，也是蛮长的一段时间了，过得好快，还真不敢相信……这绝对是快乐的五年，充实的五年。陪伴着UCG和SOUL一起成长的还有各位读者，那么下一个五年，让我们一起说：We can and must do better!

■6月11日，作为UCG E3报道组的一员，SOUL与其他3位E3报道员一起做客Levelup论坛和各位网友大聊了一晚上，SOUL还准备了一份来自E3的礼物。现在想获得这份礼物的读者只要访问levelup.cn，在“电视游戏讨论区”搜索以SOUL为作者名的帖子就可以找到了。

阿迪





1.《WE9》近日火暴公开！看到《WE9》的封面，不由自主地想起了《足球小将》里的大空翼和岬太郎的双子射球。

2.《龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑》给我留下最深印象的人物是神木直辖区的连队长翰琪，从她的武器“ハンチの枪”的武器物语和三周目新自由任务“错の町”内的一段剧情对话，让我感觉到她并不是自愿与Kelpie(川马)契约的。这和雅汉和吉斯摩尔又有所不同。

3.人的生命都是短暂、脆弱的，但希望能够在有限的生命里获得更多自我的追求，日后虽然走了，但是起码在尘世的日子里已完成了自己的心愿。创造球会中文网的一位朋友monkey因为癌症于2005年6月16日与世长辞。请允许阿迪用这一段文字来表达此刻心中的哀思。每一个人离开这世界，都会有人为他(她)而难受。monkey，有那么多兄弟姐妹在为你祈祷祝福，愿我们来生再一起快乐地玩《创造球会》。

★中国青年队以2:3输给德国青年队，非常遗憾。但是从比赛的进程上来看，青年队发挥不稳定、起伏大的缺点非常明显。特别是连续两次短时间内的左路失球，对于球队的气势打击非常大。而在任何竞技比赛中，是否能够在气势上压倒对方，这是一个关键而微妙的因素。

纱迦



▲这是《少女义经传 贰》里的静御前，真是可怕啊！顺便说一句，《少女义经传》曾被D·S评为他到编辑部以后玩过的游戏中第二烂的作品。



☆很快就能玩到《源氏》了，又可以享受一闪的乐趣了！去年在TGS上，我第3次试玩《源氏》时工作人员依然热情地上来为我讲解系统，但看到我熟练地使用真一闪将出现杂兵全部闪死之后他们便不再作声了。但此番玩E3体验版时，却发现一闪难度大为提高，莫非……

☆一位晚辈托我帮他买一套《标准日本语 初级》，到书店之后发现，这套书虽然再版了N次，但从封面到内容都没有任何改变。拿到手上一翻，当年学日语的情景又历历在目……在此奉劝各位有意自学外语的朋友：要学就得趁早，过了20岁就不适合学外语了！

☆最近的天气真是可怕。好不容易等到一个艳阳天，我立刻把全套床上用品拿出去晾晒，之后愉快地去睡午觉了。结果大家猜猜我是怎么醒的？我是被雨声弄醒的！ -_-

☆在众多读者的提醒之下，我才意识到上期合刊是我来到编辑部后制作的第100期杂志。感谢大家四年来对我的支持！

www.plumobook.cn

多边形



○李可文的父母最近决定出售DREAM系列模拟器的版权和源代码，这个模拟器可以在PDA和手机上非常良好地模拟运行GBA、FC等游戏，希望各界的朋友对这件事能够给予人道上的理解和支持。

△《WE9》公布了，那么就是说，我们可以开始等待《WE9FE》、《WE9LE》、《WE9I》、《WE9SE》、《WE9XP》……

□从朋友那里扒来了好多老相声的段子，所谓酒越陈越香，这些年代久远的老段子现在听来依然让人乐不可支，侯宝林、刘宝瑞、马三立等大师的功力非同一般。不禁想到最近这些年相声艺术的没落，不免有些伤感……

×在美国逛书店的时候，买到一本《吉尼斯世界纪录50周年纪念版》，才7块半美元，便随手买了下来，书里面收录了很多有趣的世界纪录。从本期小编寄语开始，我便会摘录一些与大家共赏。

★关于收藏品的记录中，比较有趣的有：收藏了755家航空公司共3307个空用清洁袋的尼克·费尔朗默（荷兰），收藏了2016家旅馆行李标签的罗伯特·埃宁（美国），收藏了88个国家共8661袋袋装泡茶的费力克斯·洛特（德国）以及收藏了1594个鞋拔子的马丁·图伊杞夫（荷兰）。

星夜



★很久都没吃过家常菜了，到某编的新家蹭了顿饭，肚子撑得滚圆滚圆的。说起来紫枫的厨艺还真是不错呢！在他的新家里挑了几局《灵魂能力II》，想不到已经4年没接触过该系列了，竟然还能连胜自称《灵魂能力》饭的另一某编，忍不住开始洋洋自得起来(˘_˘)……只是在玩《生化危机》NGC版时一不小心被那回眸一笑的第一个丧尸活活咬死，终于成为众人笑柄（—_—!）。

★虽然迟了点，总算是赶上最后几天到电影院把《星战前传III》给看了。不过这一集似乎强调的是剧情，总之是没有上一集的那种震撼感了。刚开始的那一段太空大战只感觉眼花缭乱，眼前一阵晕眩，险些昏昏睡去……

★表弟高考成绩快下来了，希望他能考个好大学。也祝福所有经历了黑色6月的高三读者朋友们都能考上理想的学校！

卡伦



▲放这张图……仅仅因为我喜欢它所表达出的感觉而已。



★前几天凌晨一点左右准备回寝室睡觉时，竟然意外地解救了一只不知被谁关在楼下储物柜里、看起来只有一两个月大的小猫。当将其放出来后，那只小猫一直跟在我后面，而当我蹲下身去时，它非常亲昵地在我手上蹭来蹭去，就好像与我很熟似的。在那一瞬间，我真有一种想将其带回去养的冲动，但最终理智还是占了上风。现在的我根本就没有养宠物的精力，还是不要跟着我受苦了……最后，楼下的女保安将小猫拦了下来，希望它能够找到一个好的主人吧……

●什么是成功？成功的人就是能睡到自然醒——经过这两年的工作后，发现这句话说得真是太对了！

沙罗





前段时间整理自己已经接近混乱程度的收藏夹时，顺道看了看收藏的网址。正看得津津有味时，无意中发觉自己又拾回了许多过去带给我无数快乐难忘的宝贵回忆——尽管那些网站中，有许多已经完全关闭，还有一些处于停止更新的状态……这里向大家推荐一个有任天堂的部分SFC、GBA游戏的官方介绍页：

http://www.nintendo.co.jp/n03/index.html

在这个页面中，大家能够找到许多超级古老游戏的游戏系统说明书。个人最感兴趣的，自然是《火焰之纹章》相关的游戏了。其中《托拉基亚776》的说明书中还有女主角南娜的初期设定原画。与后期的南娜图相比，初期的南娜更加可爱、迷人、富有高贵的气质。印象中我只在1999年的游戏杂志中见过，后来无论哪里，都再也没有见到了……有兴趣的玩家们，可以去看看哦。

猫太



▲由Nana.YX组成的"索尼克旅团"终于成立，最近她给各位会员送了一件衣服，下一个目标似乎是推出同人志。



◎被小邪拉了去看《西斯的复仇》，虽然对这个系列并不抱太大的好感，但在电影院中看这种气势磅礴的作品还是很有魄力的！R2尤其可爱！

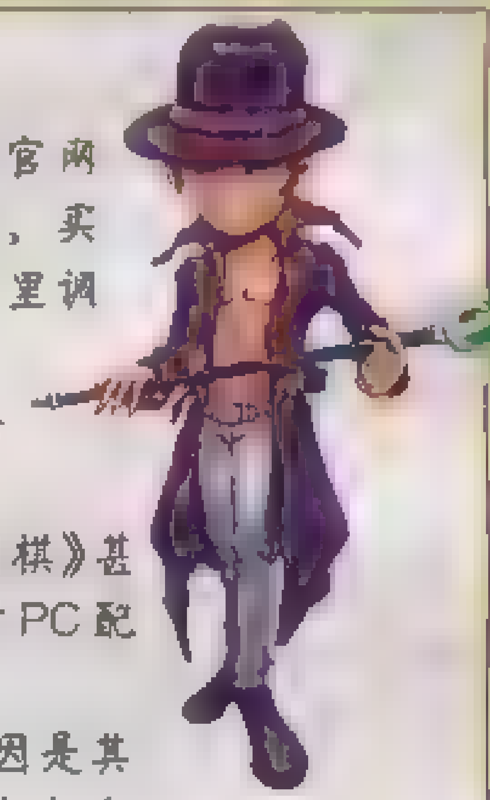
◎听说家乡闹水灾，于是赶紧打电话回家询问，幸好没事。但我还是为这连绵不绝的雨水感到忧虑。看来地球环境的污染已经导致了一些不正常的现象，大家一定要注意保护环境呢！

◎没想到《影之心　新世界》的发售日与《苍　刹青之声》撞车了，卡伦GG很心痛地把这个"噩耗"告诉我，当然我也猜到了他的意思。猫猫一定会尽力把这款优秀RPG的攻略做好的！

◎对最近几款游戏的试玩版作一个简单的评价——《影之心　新世界》：系统和画面变化不大；《OZ》比预料中要出色；《天地之门》：自由组合招数十分爽快；《源氏》：背景十分华丽。希望成品要有更大的进步！

泰坦





◇本月最糗的事情：因为被官网"世界最强思考AI"的宣传语所动，买了PSP的《AI围棋》，晚上在寝室里调至最高级别，让其九子，最后赢了33目……真是哭笑不得，第二天去退了游戏，损失70元整。

p.s. 后来才发现PSP的《AI围棋》甚至不是《手谈II》的对手，后者对PC配置的要求非常之低。

◇本月第二糗的事情：买了一套《邓稼先文集》，起因是其包装精美，我也非常钦佩邓老先生。翻开文集，赫然是杨振宁老师的序，其中还提到自己与奥本海默一起工作的事情……这套书还附赠了一本相片集，看得我热血沸腾。付款后，我把相片集扔到一边，翻过杨振宁老师的序，却发现这本文集的内容竟然——全部都是邓老先生的论文。有英文的，有中文的，有核物理方面的，有量子场论方面的，有电动力学方面的，甚至还有群论方面的……看着那些熟悉而又陌生的积分和微分符号，看着那一行又一行的数学表达式，我欲哭不能，当场石化……

◇据悉levelup.cn七月上旬将有重大变化……

阿修罗





▲似乎有不少人对百兽王Golion加入《机战》很期待……

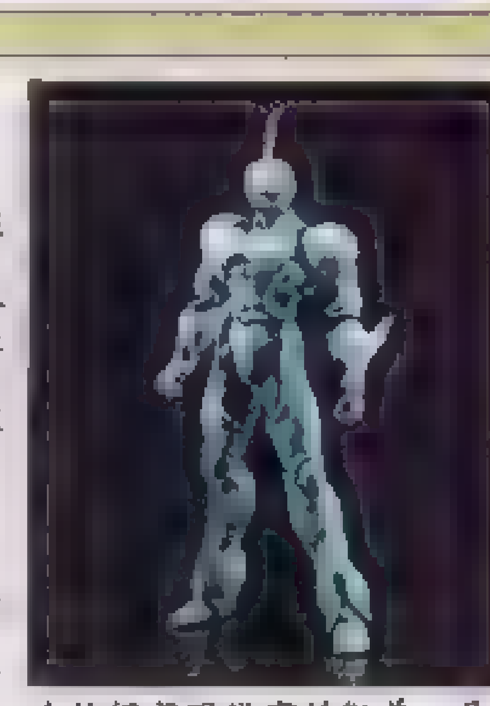
《ALPHA3》主角公布！楠叶夫妻果然再度登场了！说起来大家都很期待在系列的最后一作看到龙虎王的四神招魂形态吧！哦呵呵呵！（不过钢机人更像是R系的机体，相反R系男女主人公的机体倒是充满了S　系的感觉……）

既然《ALPHA3》还有不到一个月就要发售了，看来我也有必要提前做一下准备活动咯！哇哈哈哈！

《ALPHA3》来了，我却要搬家了……最近为了找房子忙活了好一阵，不过还好总算安定下来了。虽然花了不少预计外的费用……（泰坦乱入：年轻人，生活往往就是这样的！）

[illegible]





▲让偶望眼欲穿的凯普一号。

◎P少爷从上个礼拜被强迫洗澡至今，再也没有正眼看过我一次，难道还在记恨当时不管它的挣扎而一直将之摁在水中洗澡的偶？这个小暴扒拉的家伙。

◎购入了"凯普"二号全可动型手办，已经跟猫太一起预订了一号，目前正殷切等待中，希望能早些拿到，都等了快一个月了。

◎前日与一个远离家乡的友人联系，得知了许多老朋友现在的境况，让偶也怀念起几个多年不见的老友来，时间与记忆真是奇妙的组合呢。

www.pitmoook.c

游戏立方 GAME3

Vol:083 栏目主持：多边形 E-mail: Game3@ucg.com.cn

各位立方社区的朋友，大家好，游戏立方终于旧貌换新颜啦！大家对本次改版后的新版式有什么意见或想法，都可以通过邮箱来与我们交流，在内容版块方面近期也会做出相应调整，各位玩家同样可以多提宝贵意见。这次立方中值得关注的是周边评测部分，内容是周边名厂罗技的方向盘，对应《GT4》等多款主流RAC，赛车迷们可要注意啦！本次的秘密花园除了SOUL还有猫太客串，小猫出马自然会与他的最爱——可爱的索尼克有关，请各位好好欣赏吧。

多边共享区

ENTER THE GAME

《死或生》电影版于中国开拍

可能许多玩家早有耳闻：Tecmo早前就已经宣布，准备将旗下最著名的3D格斗游戏《死或生》改编成电影。虽然消息公布后Tecmo就有很长一段时间没有了动静，但近日该公司再次宣布，电影版已经正式开拍，而拍摄地点是中国。

据悉，电影版《死或生》将耗资3000万美元，由华人名导演元奎执导，J.F.Lawto编剧，全片均在中国完成拍摄，拍摄地点包括桂林、香港以及浙江横店影视城等地。影片讲述数位女角在参加了“死或生”大会后，互相结识、产生友谊的过程。(寒……)电影版中的女主角霞(Kasumi)由美籍混血名模Devon Aoki饰演，目前已知的其他演员包括饰演男主角隼龙的美籍日裔武术家Kane Kosugi，饰演Bass的美国摔角选手Kevin Nash，饰演二号女主角绫音(Ayane)的混血名模Natassia Malthe，饰演杀手Christie的英国名歌手Holly Valance等，演员阵容可谓极为强大！



▲这便是传说中的女主人公霞？跟游戏中的形象相差还是蛮远的……

该片目前预定于2006年9月正式在北美上映。希望届时，Tecmo能够带给广大玩家们一部精彩的影片。 【沙罗 提供】

《哆啦A梦》“新”漫画登场！



▲一开始每一格都是空的，需要你自己去点击。

哈哈，看到这个标题是不是吓一跳呢？藤子·F·不二雄先生已经去世多年，怎么还有新漫画出场呢？其实不是啦，是最近(其实也不是最近，都开始好久了)《哆啦A梦》的官网推出了漫画“新”赏的服务，具体内容是将原来的老黑白漫画做成互动的FLASH彩色漫画，每一格漫画需要读者自己点击观看，每一页看完之后也要自己点主翻页，除了色彩重新描绘之外，还配有各种音乐和音效，虽然都是以前的老漫画，但是重新用这种方式阅读起来，还是给人一种莫名的感动。不过目前官网上只推出了两篇故事：《情绪音乐团》和《动物饼干》，相信以后会慢慢多起来的吧！



▲漫画会逐格出现，并都有一些动画效果。



▲这一页看完了，赶快点击左下角的箭头翻页吧。

http://www.dora-world.com/yojigen/comic_f.html 【多边形 提供】

Xbox成为日本中小学教学工具



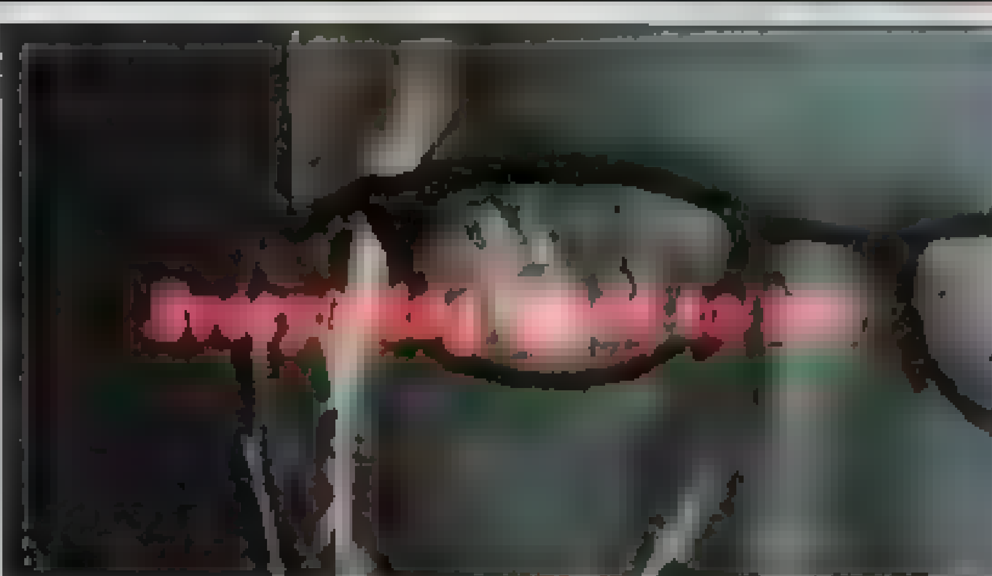
微软于6月28日开始与东京杉并区合作，向该区所有区立中小学提供完整的“Xbox Video Chat”视频聊天套件，用这套系统建立视频会议系统，用于教育用途。微软向杉并区的44所小学和23所中学提供80套Xbox主机以及Xbox视频聊天套件，通过现有的网络基础设备建立基于教育用途的网络视频会议系统。学校可以通过这套系统进行远程网上教学、演讲、各学校与教师间的交流等。并且微软目前正在研究将Xbox视频聊天套件大规模用于各中小学校间的视频会议用途。



虽然Xbox在日本人气低迷，不过东京地区的Xbox Live用户却是全球所有大都市中最多的。而Xbox视频聊天系统也是由日本微软的团队开发的，可以实现最多5人同时在线聊天，并且同时还有影像和声音的特效处理功能。视频聊天系统也将会是Xbox 360一项重要的标准功能。【星夜 提供】

为《生化危机5》出谋划策！

《生化危机4》虽然一改系列前作的风格，但其高素质却是不容置疑的。那么，下一作《生化危机》又会是什么样子的呢？制作公司Capcom决定让玩家也参与进来，决定《生化危机5》的制作方向！近日，欧洲Capcom就在其官方网站的论坛上公开向全世界的玩家广泛征集《生化危机5》的创意，这个帖子果然获得了海量的回复意见！相信大家也都想对《生化危机5》说上两句吧。不过这个站是英文站，并且需要注册，提交意见当然也得是英文了。不过，GOUKI已经在levelup.cn的电视游戏讨论区里开了一个帖子，大家可以来畅所欲言。同时，也呼吁英文水平好的生化FANS参与进来，把大家的真知灼见翻成英文帖到官方网站上。这样有意思的活动，希望大家一起来参与！



▲人气角色威斯克能否登场，是大家最为关心的。

以下附上欧洲玩家对《生化危机5》的期望摘要：

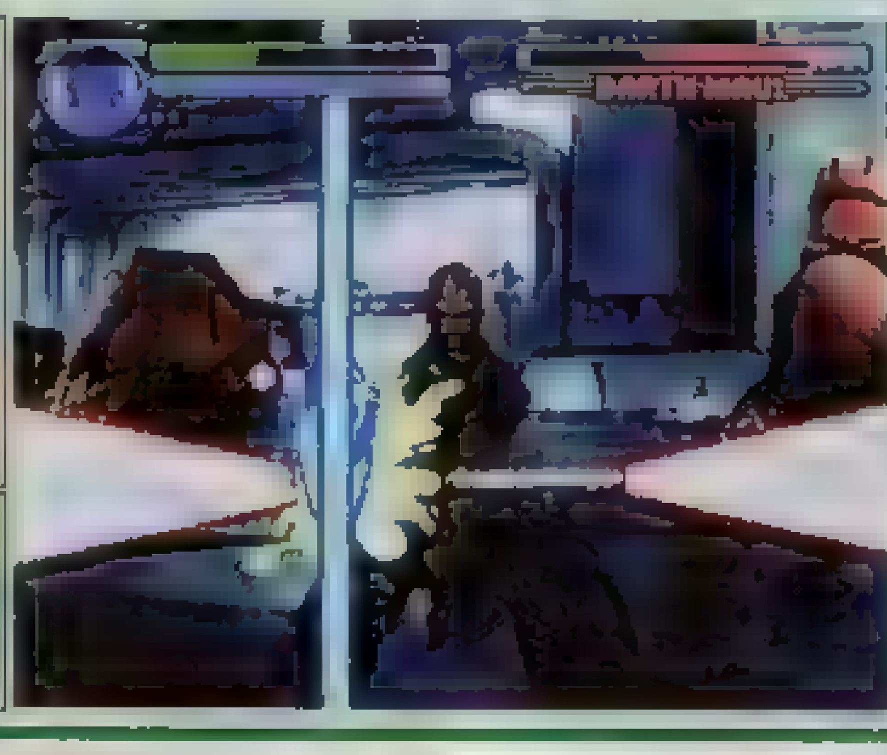
◆希望能够保留4代的操作方式。◆追踪者回归！◆故事方面希望知道威斯克的计划究竟是什么，也就是说希望能够延续4代接着往下发展。◆希望游戏的惊悚成分再高一些，像初代的重制版那样；◆想知道安布雷拉公司究竟是怎么垮台的。◆希望能够有更多的可操作角色、分支剧情以及结局，就像《鬼武者2》那样。◆能够再赠《生化危机1.5》！◆希望一些老角色能够登场，比如史蒂夫、巴瑞、斯宾塞、吉尔等等。◆丧尸！我们要丧尸！ 【GOUKI 提供】

星战之"剑神"

国内的很多人对于《星球大战》可能是只知其名，而对于它的周边产品的关注度也不会很高。不过，作为国民级的电影，《星球大战》在美国的人气度绝对没有别的作品可以与之相比的。上个月《星战前传Ⅲ》公映时，书店里面摆满了相关的书籍，玩具店里也推出了各种相关产品。这次给大家介绍的是一款类似之前Enix推出的《剑神》的电视玩具。玩具的配件包括一个感应用的摄像头(造型取自《星球大战Ⅵ 新希望》中卢克·天行者所用的训练用机器人)和一柄光剑。玩家需要使用这把光剑击倒屏幕上出现的各种敌人，从机器人、外星生物到西斯武士一应俱全。

那么你想当一回"绝地武士"吗？或许可以看看国内的玩具店里有没有的卖哦！　　　　【阿修罗 提供】





《鬼泣3》过场动画中的数字



《鬼泣3》相信很多玩家都已经仔细地玩过，我们撇开游戏系统的巧妙之处不说，单单只是酷眩超绝的过场动画，就已经让人印象深刻了。其实，就算是这些影像也都是暗藏玄机的。在每一关开始前的那一段过场动画中，会隐藏着代表该关卡的数字，其中有一部分十分明显，但有一部分却要细心观察才能看出来，还是挺有意思的。(有点像多年前引进的一部美国动画片《希瑞》的每一集里，都有一个特定的场景中藏着一只小精灵的设定)大家可以先去找找看，实在找不到再看以下的答案。　　　　【胜负师 提供】

MISSION 1	比萨饼盒子上写着1。
MISSION 2	在但丁特写部分的上方，有一个广告牌上写着2。
MISSION 3	被女主角的摩托车喷出的火烧死的三个恶魔组成了3字形。
MISSION 4	但丁老哥弗吉尔上方的旗子外形是4。
MISSION 5	被但丁打到墙上的敌人在墙上留下的血迹是5。
MISSION 6	女主角发射的火箭筒爆炸后的痕迹是个6。
MISSION 7	但丁在墙上擦上去的血迹形成了一个7字。
MISSION 8	但丁捡起剑之后在月亮上面显示着数字8。
MISSION 9	女主角换子弹时掉在地面的弹壳上面写着个小小的9。
MISSION 10	阿克汉滴落在书上的血迹显示为10。
MISSION 11	阿克汉双脚拖出的血迹为11。
MISSION 12	小丑的魔杖和拉着他上升的绳索合起来是12。
MISSION 13	弗吉尔收刀的时候，背景的墙上面刻着个不太大的13。
MISSION 14	在悬崖峭壁上刻着极为明显的14。
MISSION 15	三色门前面的树枝长成了15。
MISSION 16	但丁开枪时冒出的烟形成了16。
MISSION 17	阿克汉举剑的画面中，左下方的悬崖外形是17。
MISSION 18	但丁飞向魔界时被卷起来的报纸上写着18。
MISSION 19	书架上面没有书的部分形成了19。
MISSION 20	天上的云朵组成了20的形状。



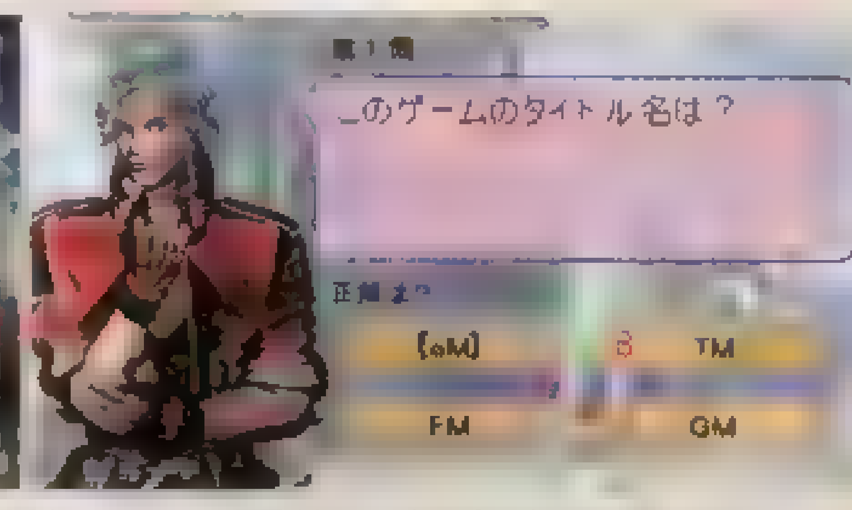


《赋法战争》[illegible]

在本次的E3合刊中，我们已向大家介绍了Xbox 360的首发软件之一，由FromSoftware制作的幻想RPG《赋法战争》。这几天阿迪在网上搜索时，偶尔发现了《赋法战争》官方主页上制作了一个蛮有意思的问答小游戏。问题的形式为四择式选择题，数目为10条。具体地址为：

http://www.em-game.net/quiz.html

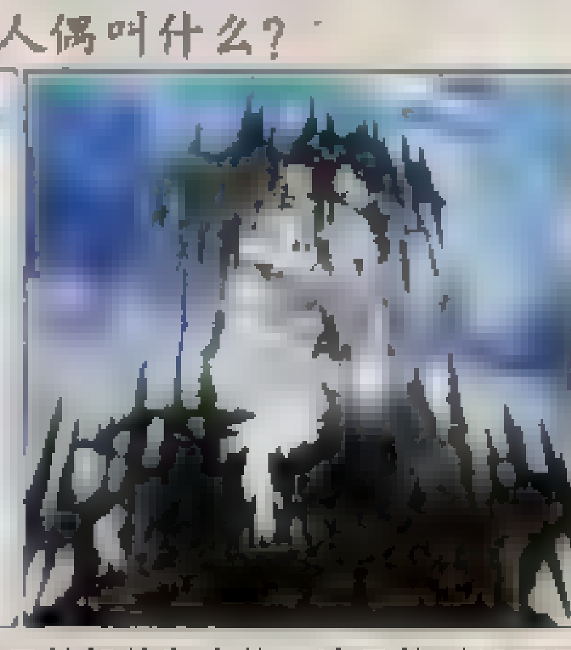


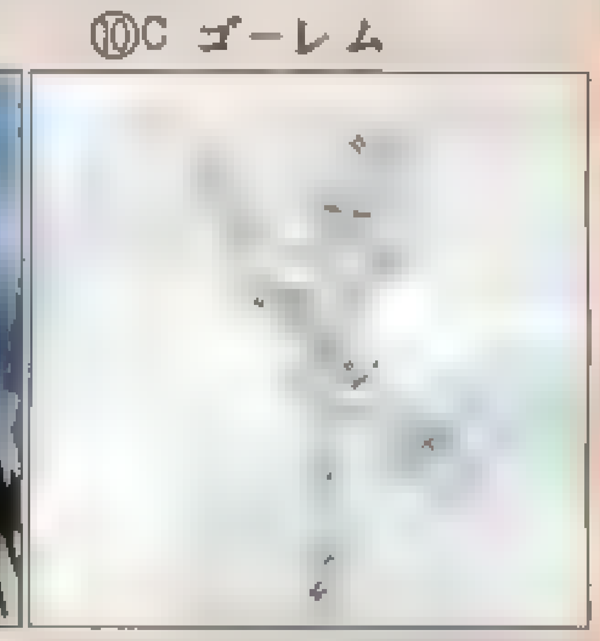


如果你有阅读过总第130·131期第26～27页的E3超白金报道的话，正确回答这10条问题是手到擒来的。以下为10条问题的中文翻译和正确答案，实在答不出来再看答案噢。　　　　【阿迪 提供】

①这个游戏的名字是什么？	①A [eM]
②该游戏的平台是哪一个？	②D Xbox 360
③Xbox 360在日本的发售时间是？	③C 2005年末
④这个游戏的类型是哪一种？	④A RPG
⑤我的名字叫什么？(指游戏主角)	⑤C 篤真
⑥我住的地方叫什么？(指游戏主角)	⑥A ヨコハマシティ
⑦我的右腕所拥有的力量是什么？(指游戏主角)	⑦B 赋法无效化
⑧游戏中的核心技术的名字是什么？	⑧B エンチャント
⑨藤夜给篤真起的绰号是什么？	⑨B 赤い単細胞
⑩利用赋法技术制作的人偶叫什么？	⑩C ゴーレム







▲精致逼真的背景、特色十足的机体和人物，这是答对10题后获得的礼物，而且只是一部分！

《龙背上的骑兵2》的雨中签售会

6月16日是《龙背上的骑兵2 封印之红，背德之黑》(以下简称《DOD2》)的发售日。在这一天位于日本新宿的3家游戏店举行了发售纪念活动。该游戏的总制作人柴贵正(右图右年长者)与人设藤坂公彦(右图左年轻者)亲自到场与玩家见面，并举行了签名活动。

该活动于当天12点正式举行，虽然此时下起了小雨，但并没有减弱玩家的热情，有不少玩家早早地排在了游戏店前。参加签售会必须要购买游戏并且持有整理券，在短短的几分钟后100张整理券就派发完毕，也就是说在游戏店开店不久就有100张游戏软件卖出去了。令人意外的是，参加签售会的FANS以女性居多，而购买该游戏的女性玩家数量并不少，她们对游戏的评价是"虽然是款比较硬派的动作游戏，但优秀的剧情以及具有魅力的角色也是非常吸引人的！"看来争取了大量女性玩家是该作品高人气的一大关键。　　　　【邪魔天使 提供】



▲虽然天公不作美，但丝毫没有减退玩家对这款游戏的热情。



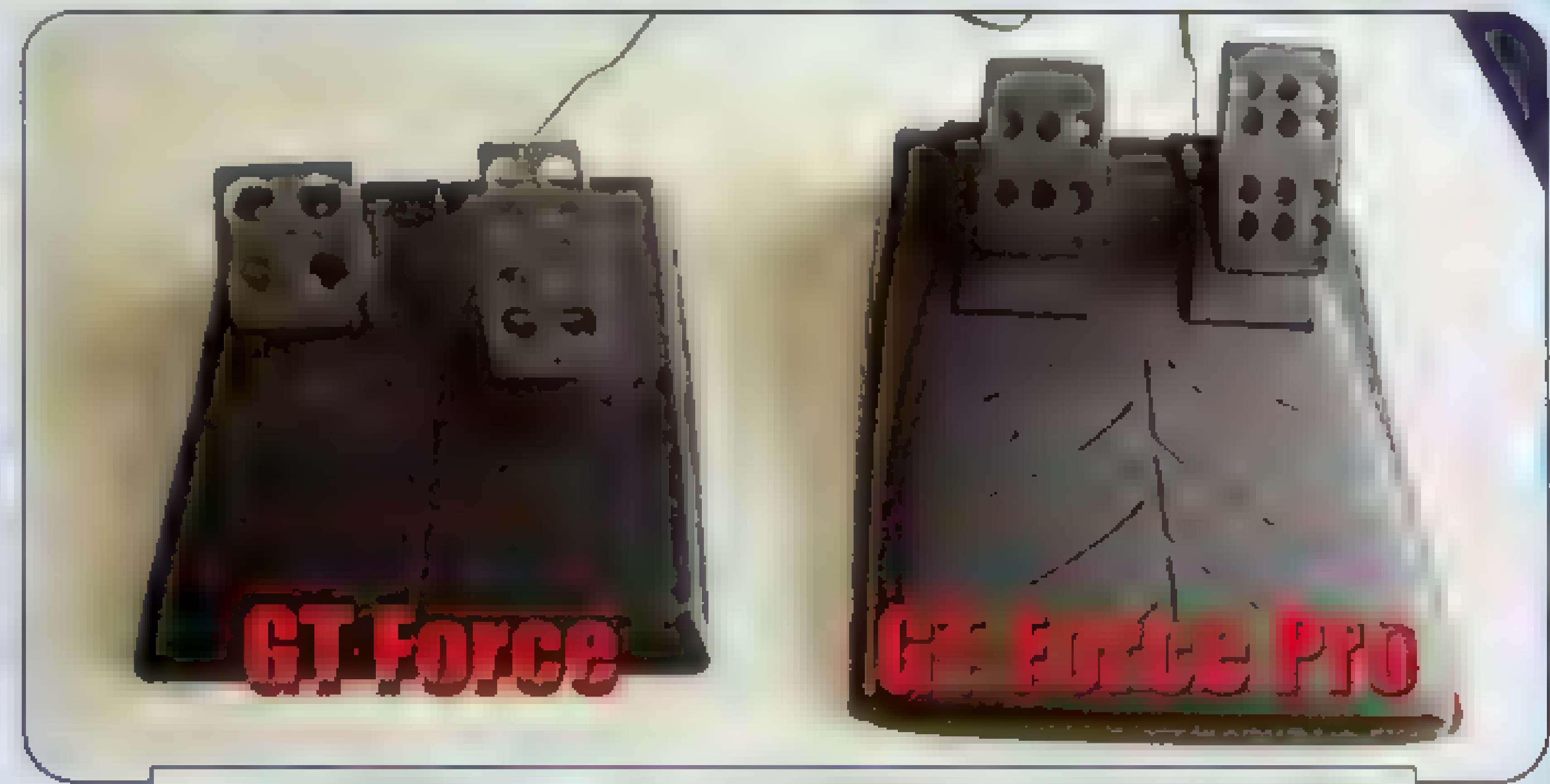
▲柴贵正对玩家们说："不要把游戏卖到中古店(二手游戏交易)去。"还说这款游戏有很多值得研究的地方，极限挑战要素满载。

准备在客厅里面飚车吧！

罗技超级力反馈天驹方向盘完全评测



▲两个版本方向盘的对比，从方向盘的大小来看几乎没什么差别，不过天驹(右)多了一个换档装置。



▲两个版本踏板的对比，天驹(右)的踏板明显要大了许多，踩上去也更舒适。


▲方向盘的握手部分采用了防滑的胶质材料，抓上去十分舒适。


▲数字方向键和L2键的位置在方向盘的左边，方便对游戏菜单进行操作。


▲方向盘中间醒目的"GT"标志，感觉颇为豪华。


▲四个常用功能键和R2键的位置在方向盘的右边。


▲换档装置上贴有醒目的警告标志，意思是不要放到小孩可以触及的地方。


▲换档装置十分小巧，握上去十分舒适，操作起来也很简单。


▲选择键和开始键以及L3、R3键的位置在方向盘的正下方。


▲方向盘的正面免冠标准照。(笑)


▲踏板底部的防滑装置，无论多大力量踩在踏板上也不会使它移动。


▲方向盘后面左右两侧还各有一个拨片换档装置，这是F1方程式赛车独有的。

大家应该还记得前段时间我们刚刚评测了罗技公司为中国大陆市场提供的PS2电脑娱乐系统专用无线手柄，而过了不久，罗技公司又宣布将正式向中国市场推出为PS2电脑娱乐系统设计的力反馈游戏方向盘——超级力反馈天驹(Driving Force Pro)。这款基于PS2平台的游戏方向盘是罗技专为Polyphony Digital公司的赛车模拟游戏《GT赛车4》(GranTurismo 4)精心设计的产品，该产品自首次亮相以来受到了众多游戏玩家的一致好评并已经在海外市场拥有众多忠实拥趸。而我们编辑部也在第一时间收到了罗技公司寄来的测试样品，下面就让我们赶紧开始评测吧！

罗技超级力反馈天驹是全球第一款做到完全真实模仿高性能赛车转弯动力和幅度的力反馈方向盘。在此之前的任何游戏方向盘提供的旋转幅度都不超过300度。罗技超级力反馈天驹所配备的先进链条齿轮操纵系统在驾驶者转弯时提供了完全真实的动作，在支持此项功能的游戏中，玩家可以完整地将方向盘旋转900度(2圈半)。此项操控系统令超级力反馈天驹真实再现赛车的操控动力感受，这在家用方向盘上是前所未有的，而典型的街机赛车系统方向盘的旋转幅度不受限制，这既不真实对玩家又无益处。而对于较早版本的游戏，罗技超级力反馈具有自动的兼容模式可以回复到200度的旋转幅度。这使得玩家在尽情享受新游戏的同时，也可以用同一个方向盘玩以前的力反馈游戏。

超级力反馈天驹在将罗技引以为傲的力反馈技术提升到一个更高境界的同时还增加了很多功能，使其成为《GT赛车4》玩家的必备利器。超级力反馈天驹的力反馈部分采用了比其他同类产品更强劲的马达，同时其操控系统采用了独特设计的钢制轴承，这些独特细致的设计所带来的平顺稳固的操控令玩家在使用中丝毫感觉不到同真实驾驶的区别。

这一款全球惟一获得《GT赛车4》官方认可的方向盘在铝质中央部分上面清晰地印着世界知名的"GT(Gran Turismo)"的标志，坚固的10英寸方向盘由具有皮革触感的黑色橡胶包覆，提供舒适的手感和准确的操控。

排挡杆位于罗技超级力反馈方向盘右侧，挡位准确顺畅，该设计的灵感来源于意大利的高性能赛车。此外该方向盘在背部还安装了拨片换档装置，这对于方程式赛车迷来说无疑是一个福音。在方向盘的中央安装了8个易于操作的控制按钮以及一个数字方向键来控制赛车。另外两个按钮"开始"和"选择"键被方便地布置在方向盘下部，使得游戏的设置变得非常容易。双重夹固系统可将方向盘底座锁定防止在游戏过程中松动，并能保证在不同的表面，例如桌面或是工作台上，都能安全地进行游戏操作。

底部踏板经过加重增加了强度和稳定性。由于罗技独特的地毯防滑系统能够确保无论玩家以多大的力气踩油门或是刹车都不会让踏板移动，也不会让玩家失去对踏板的控制，这令玩家能更专注于游戏。无论从任何一方面来说，超级力反馈天驹都是目前为止最为完美的游戏方向盘，只要你是《GT赛车4》的忠实玩家，就不能不拥有这款产品！

罗技超级力反馈天驹目前已经在中国市场发售，建议零售价仅为1399元，实在是价廉物美的产品。



70000系列PS2金手指使用确认！

Q 胜负师你好！我想说一下7AB杂志说的那个关于小PS2用金手指的问题。我用的是70007型的小PS2，买了一年左右，一直用的是一个叫"金手指2 魔法再生 中文升级版"的金手指软件，该软件包括光盘和记忆卡还有说明书，挺好用的，而且没出过错。个人认为这个好像是AR2的中文版，可能因为我比较菜没看出来吧，反正小PS2是可以用他的。大家可以看看游戏店去买来用用看(我是在天津的一个小店买的，用了我96RMB)。【Email来信】

A **胜负师** 除了这位没留下姓名的读者外，还有多位读者提到了小PS2可以使用金手指的问题，也有人说用普通的英文版AR2也可以正常使用金手指。而来自www.levelup.cn的gzycoldplay网友还提供了XPLOADERV4在小PS2上使用金手指的具体方法。大致是这样的：在选择好金手指码后再选择START GAME，出现"INSERT GAME DISC"字样时千万不要选OK，而是开盖换上游戏碟，开盖后再按×键出现"BOOTING GAME"字样，数秒后只要正常进入游戏即可。总结了一下各方面的说法后，胜负师的看法是这样的，部分小PS2不能使用金手指的情况应该是与"内部芯片"有关，开盖换碟这一步骤不被认可，这与当初《猛将传》不能联动的道理是一样的；而小PS2使用金手指时因为无法自动退碟，所以要手动开盖，而开盖的时机十分重要，不然会造成金手指程序无法正常运行，想使用金手指的玩家可能需要多试几次。不管怎么说，70000系列小PS2能够使用金手指已经得到了证实，感谢有这么多热心的读者提供以上信息，谢谢啦！



▲XPLOADERV4的操作画面。

Q 胜负师好！问一个很老很老的问题不会见怪吧？最近在玩FC的《超级马里奥》时，又想到以前一直没有解决的问题。请问到底是要什么样的条件下才能让马里奥在过关后得到放出礼花的奖励啊？希望能一解我多年来的疑惑，多谢！【R SQUALL】

A **胜负师** 一个考验记忆力的问题，不过幸好我还记得。过关时的礼花奖励其实是与右上角所剩时间的个位数有关，个位数字为1时，会放1个礼花，是3时放3个礼花，是6时放6个。也就是说，只要跳旗的时候掌握好提前量，要想每次都得到6个礼花的奖励也并非难事。

Q 胜负师你好，我是一个"《洛克人》系列"FAN，最近我在玩《洛克人ZERO4》，有一个问题总是困扰着我，就是为什么我无法取得BOSS的EX技啊？请您一定要回答啊！【Email问题】

A **阿修罗** 这个问题有好几个玩家问到了，阿修罗就在这里一起回答了吧。首先，如果选择EASY和HARD难度的话是无法取得EX技的。在NORMAL难度下，进入关卡时要选择对BOSS有利的天气(具体请参看UCG总第128期刊登的攻略)，这样才能在击败BOSS后取得对应的EX技。

Q 短信问题：小可玩《战神》时卡在地上冒刺的那个赶时间搬箱子的山洞里了，虽绞尽脑汁，仍千死不得一过，苦不堪言！求编辑部达人赐教，愿出卖灵魂以谢救恩！【江苏 137XXXX6206】

A **胜负师** 这个地方虽然有些难度，胜负师也死过几次，不过好像还不至于像这位仁兄所说得那么可怕。无论是用脚蓄力踢箱子，还是慢慢拖动，时间上都应该是够用的。我怀疑你是否把箱子拖到了合适的位置，箱子应该搬到左上角一个平台的下方，然后跳上箱子，再用二段跳上平台即可。中间没有浪费什么时间的话，应该是在上平台后两三秒钟时冒出刺，时间应该刚好。个人推荐用一般的拖拉来移动箱子，脚踢定位困难，也不一定能节省时间。

Q 我想请问猫太一个问题，我最近在玩《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》，我全地图各个地方都已经COMPLETE了，可是为什么还找不到那个"花之玛娜"呢？因为这样我就算集齐了两个道具的材料，但也还是无法炼成。希望能够解答这个问题。【广州 陈嘉明】

A **猫太** 其实花之玛娜在游戏的第5话就可以与之结成契约了，但可能是在发生了相应事件后你忘记去做了吧。当剧情发展到第5话以后，切换维塞并走出房门后会发生メイラ家的植物ハルバル枯死的事件，这时只要身上有"植物营养剂"，就可以在マルメル森的深苍水银拔出处的上方找到一颗芽苗，对其使用植物营养剂后得到ハルバル的同时，花之玛娜也会要求与维塞签订契约。注意以上步骤即可。

Q 胜负师大哥你好！本人近期想入手一台掌机，权衡左右，还是决定选择功能强大的PSP。所以有几个问题想请教一下：①现在行货已经出了，胜哥是否推荐呢？②关于UMD的区位问题是否关系很大呢？港版不能玩日版或者是美版游戏吗？(其实我是不太在乎中文界面的，有英文就够了)如果选择行货是否得去SONY的专卖店购买？北京哪里有呢？③关于记忆棒，到底多大的合适呢？512Mb的仅仅放个电影就没地方了吧？根本不够啊！那再大的是什么规格大概多少钱呢？④PSP看电影、听歌、玩游戏电池都能坚持多久呢？⑤最后就是请教胜哥一些使用时的注意事项啦！其实我也觉得自己挺贫的，可关注了UCG这么长时间，你们已经成为了我最相信的人了。请快回答，我已经快忍受不住PSP的诱惑了！最后衷心祝愿UCG越办越好！【北京 morning】

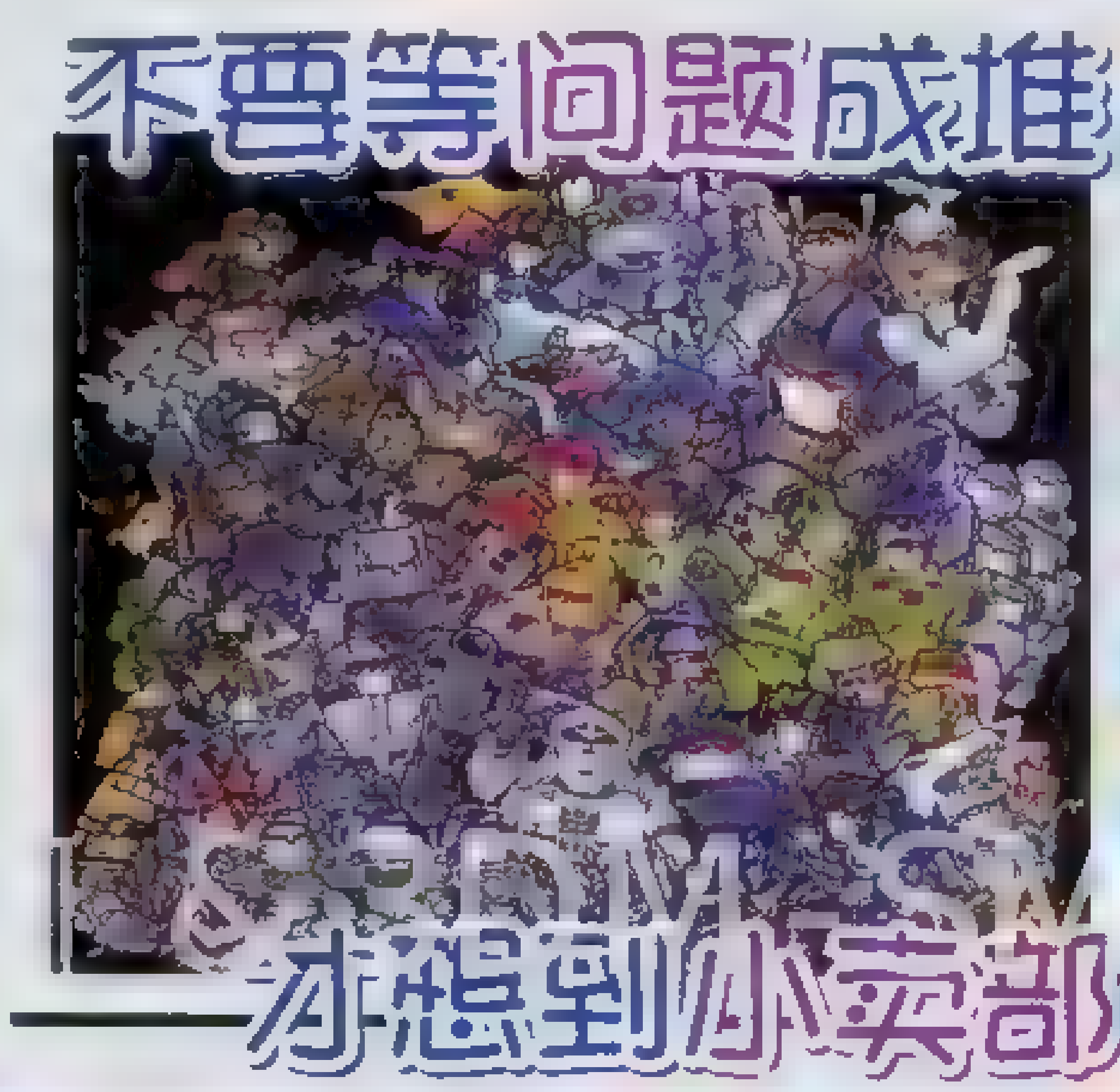
A **胜负师** ①你所说的行货指的应该是香港版吧，据泰坦测试，港版PSP和日版或美版PSP的差别很小，在功能方面也没有优劣之分，所以买哪个版本都无所谓，不过港版机比日版机要贵一些，这样看来在港版机与其他版本的PSP价格持平之前，还是其他版本实惠些。②PSP游戏是没有分区制度的，所以不会存在玩不了某个版本游戏的问题，而现在所有版本的PSP都还没有中文界面。因为PSP还没有面向大陆地区发售的行货，所以在大陆的索尼专卖店是买不到PSP的，只能去一般的游戏店了。③关于记忆棒，个人认为512M的性价比方面比较高，当前的官方报价为650元，容量更大的1G短记忆棒应该在2000元左右，不推荐购买。④从我的使用经验来看，用PSP玩游戏或看电影，大概可以连续使用三四个小时，只是听MP3的话，使用七八个小时应该是没有问题的。⑤PSP的问题尽管答过很多次，但还有好多读者提问，这里再次推荐今年2月A(总120期)上的那篇名为《玩转PSP》的特稿，其中有很多使用时的注意事项可供参考。

Q 胜哥好！最近我在玩《重生传说》，打到一个地方，那里的村民好像被下了诅咒，男的只能和男的说话，女的只能和女的说话，必须解开这个诅咒才能发展剧情，可我和村民都说过话了，还是不行，望胜哥指点一二！小弟感激不尽！【长春 玄律】

A **卡伦** 这里要先前往右边リフトの管理人の家，与其对话后再前往管理人屋上面的民家依次与一楼和二楼的人对话，出门发生事件，然后前往街道左上方的苍之神殿，调查祭坛桌子上的的苍兽圣典后触发剧情，回到管理人那里与其对话，根据从居民那里得到的情报得到解除暗示的关键语"いとしきそら"，之后便可以前往右方的升降梯处与管理人对话来到バビログラード港了。由于信仰戒律的限制，バビログラード的居民是不会和异性说话的，因此玩家要切换角色与他们对话，而且有些情报是必须用同族的人对话才能获得的，这一点也要注意。

Q 沙罗，你好！我最近在玩《DQⅧ》的时候卡住了，我是个玩游戏比较追求完美的人，现在收集115个小徽章，可是有些宝箱需要盗贼钥匙、魔法钥匙和最后钥匙才能全部打开，我不知道怎么合成(难道在什么地方有卖)，UCG总第119期的攻略上也没说。麻烦你能不能告诉我这3种钥匙是如何得到的吗？还有就是龙神系的防具如何得到，也是合成吗？最后祝UCG越办越好，我永远支持你们！【王新光】

A **沙罗** 要收集全部115个小徽章，就要确保你已经通关一次，能够进入隐藏迷宫。(照你的问题来看，你的进度似乎并不远)盗贼钥匙需要用铁のクギ和ブロンズナイフ合成。铁のクギ在第一次下船的码头的宿屋中可以与一位男子对话得到。魔法钥匙在已经荒废的トロデーン城中。最后的钥匙是剧情固定获得的，基本上有了最后的钥匙，前两把钥匙就不需要了。小徽章除了雪地的婆婆家的以外，其他的都可以在通关之后再获得，所以不用担心收集不全。龙神系列武具要在隐藏迷宫中获得，每打败一次隐藏BOSS就获得一件。



邪魔院

❖ 体会异国文化的魅力 ❖

闲聊日语

作者：张宏

越简单的词汇越容易闹误会

我朋友的孩子，在北京月坛附近的一家日语中学上学。那所学校很有名，好象是北京地区惟一的日语中学。每年夏天，都有日本的同龄孩子来学校，与中国孩子一起过暑假，中日两国学生通过日常交往，分别达到提高日语、汉语的目的。我觉得这个做法确实不错。 有一次，这个孩子给我打电话，说他们发现那些日本同学，经常有这样一种情况，明明是现在的事，却使用过去时态，例如“ました、でした”等，他们觉得很奇怪，问老师，老师也含含糊糊，只是说“那是习惯说法”，就把他们打发了。他觉得老师的解释好象不能接受，于是问我是怎么回事。 我说：一句话，如果明明是现在的事，却用过去时态，那么这句话，往往隐含着其他意思（日本人能够理解，中国人一般猜不出来）。比如你去日本的书店，买一本书，恰好那本书卖完了，没有了，店员一般会说：あの本（ほん）はございませんでした。他为什么要用过去时态呢？因为这句话有一个隐含的意思：我店本应该事先就把这本书给您准备好，但由于疏忽没能准备出来，实在是我店的失职啊。“事先”当然是过去的事，所以这句话使用了过去时态。再比如你去日本的理发店理发，理完后，离开之前，店员会向您表示感谢，说：ありがとうございませんでした。这句话隐含的意思是：自从刚才您走进我店，在我店理发，就已经是照顾我店的生意了，这实在是我店的荣幸啊。“刚才”也是过去的事，所以这句话也使用了过去时态。有朋友可能会问：假如我是那个店员，我不用过去事态，就用现在时态，行不行？我说：当然行，没有问题。但如果你想赢得顾客的谅解或满意，在这种情况下，你最好使用过去时态，因为这样说话，能让顾客觉得舒服。



主持人邪魔天使的随笔

终于……小菲菲终于画了他最擅长的萝莉了，想必他在画这张女版猫太的时候一定是笑开了花，拿到这张画时小邪的第一反应就是“果然是太平公主啊”。

小邪最近热衷的当然是《星战》了，某破灰同学的表现真是让人感动啊，而对某漂亮师傅则是又爱又恨，借用某人的话就是　大叔，你下手太狠了吧。去美国的同人综合站逛了逛，在其他电影只有十几、几十个站点时，《星战》却已经上万了，不得不感叹该电影的魅力。



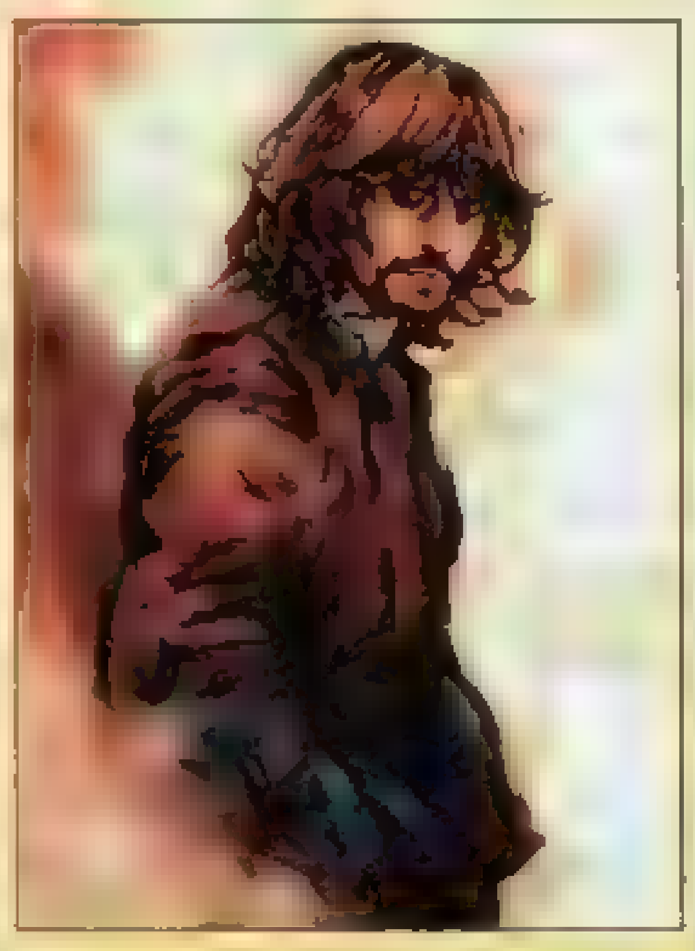
■女版猫太 火花天龙剑Fate

东瀛风采

暑中见舞

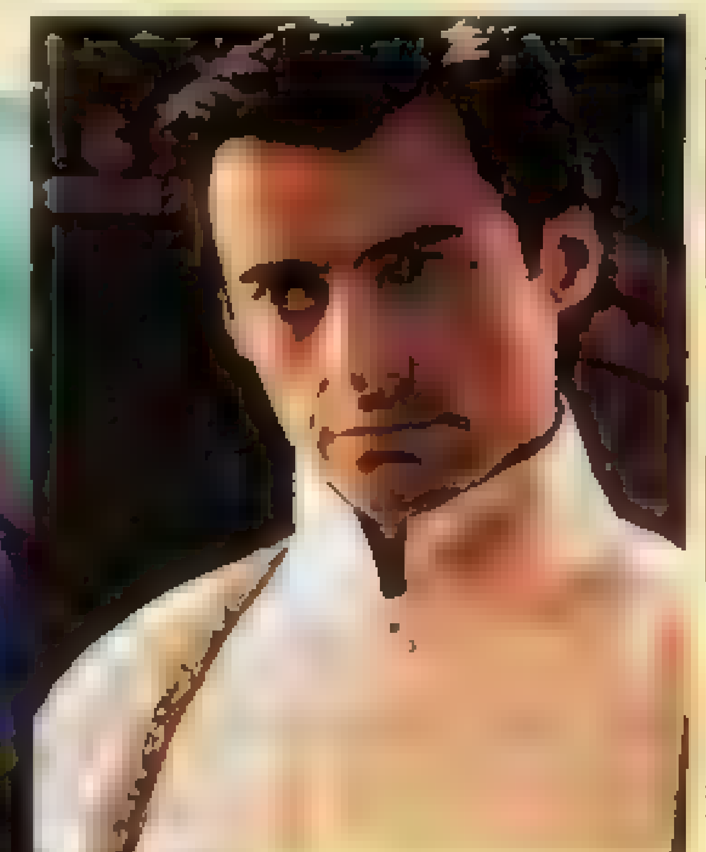
おやじ、亲父、老爸、帅气大叔！

说起“親父（おやじ，oyaji）”这个词很多玩家都会感到很熟悉吧，毕竟在动漫、游戏中这个词的出现频率是很高的。おやじ的第一个解释就是对父亲亲昵的称呼，相当于中文里的“老爸”之类的亲密称谓。另一个解释就是对自己上司的亲密称呼，这种情况我们看到的就比较少了。还有一个解释就是对店老板的称呼，比如某武器店的豪爽大叔之类的。(^_^)当然，在“おやじ”前加上一个“くそ（kuso）”那就是骂自己的老爸了，《网球王子》里的龙马就经常骂自己的老爸是“くそおやじ”（臭老爸），另外还有一个“くそじじ”，意思是臭老头子，这也是经常可以在游戏动漫的某父子、祖孙的对殴中看到的有趣情节。另外，形容一个帅气大叔的时候我们就用“シブおやじ（shibuoyaji）”这个词啦。（某猫：你这个不良大叔控……　b）



■火花天龙剑：CIPHER LEE





经典台词欣赏

理性的浮士德，变态的浮士德

人（ひと）の道（みち）は悩（なや）めども、前（まえ）へと進（すす）み続（つづ）けるその姿（すがた）に真（しん）の光明（こうみょう）が現（あらわ）れるモノです。結果（けっか）を焦（あせ）ることはありませんよ。

即使对自己的人生道路感到烦恼，但只要向前进真正的光明就会到来，所以不要对结果感到焦虑啊。

——hito no michi wa nayamedomo, mae eto susumitsudsukeru sono sugata ni shin no koumei ga arawareru monodesu。kekka wo aseru koto wa arimasenyo。

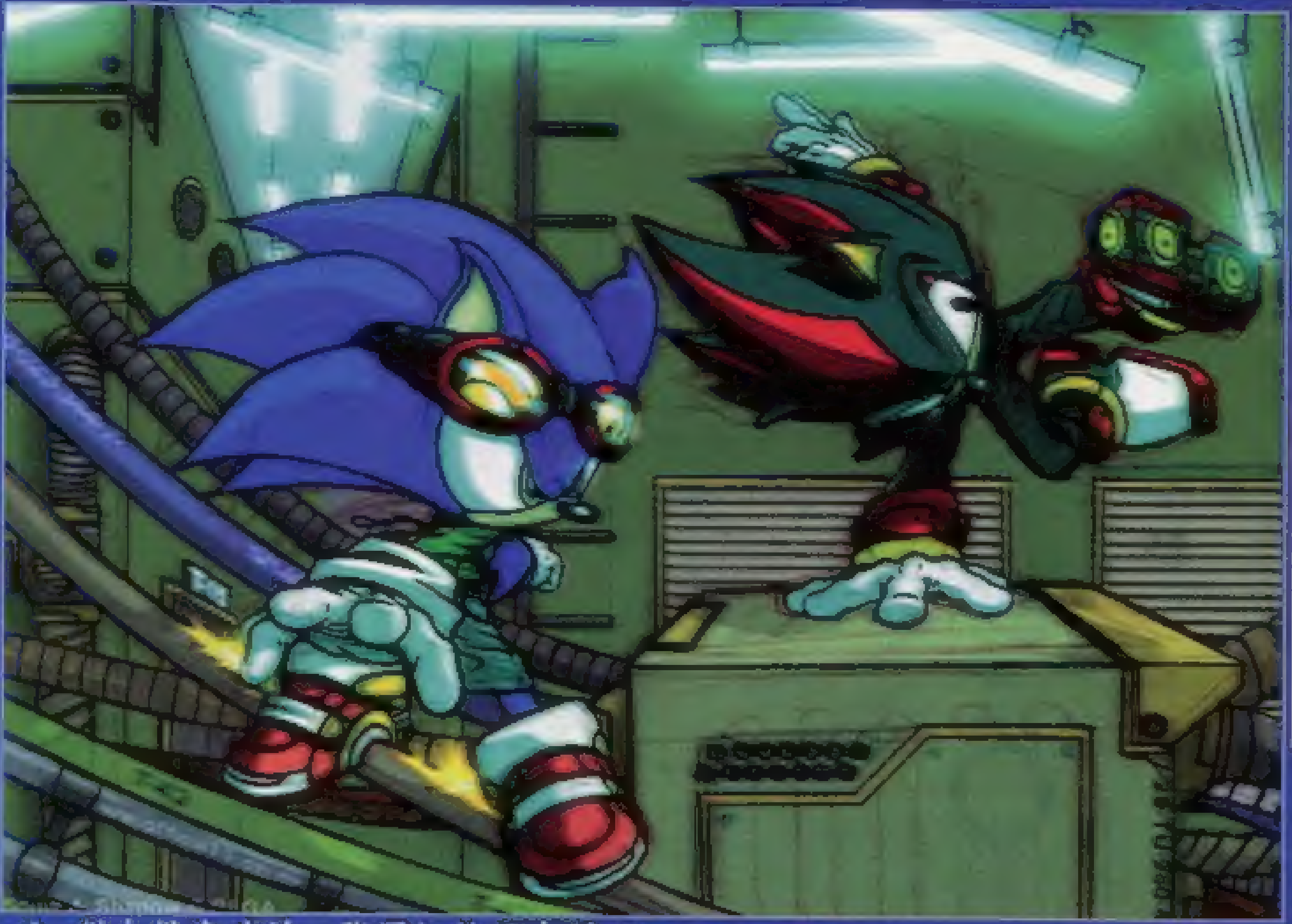
如果我说这句话是《GGXX》中那个变态医生浮士德说出来的不知道你们会不会相信，这是他战胜凯之后的台词。虽然是个搞笑的家伙，但他说的话却是很有哲理性的哦，也不愧为他叫“浮士德”这个名字了。说起来小邪我初次接触《GGXX》练的角色就是凯，而给我印象最深的就是浮士德，因为他的必杀太恐怖了……（某猫 b）

猫太的秘密花园

一起来分享猫太的秘密画卷！

关键词:索尼克，生日快乐

主持人SOUL语：呵呵，"秘密花园"双连发啊，咳，当然了，这里还是SOUL主持的"秘密花园"(=゜ω゜=)，不过这次邀请来猫太，因为猫太想在这里庆祝一下索尼克14岁生日——索尼克于1991年6月23日出生。







↑说到生日，大家要注意，6月23日并不是第一作《索尼克》游戏的发售时间。这主要是因为，1991年6月23日那天，由日本著名的乐队DREAM COME TRUE在演唱会上初次公布了索尼克这个角色，而MD上第一作《索尼克》的发售日其实是1991年7月26日哦。(以上左为索尼克同人画，右为纸片型索尼克生日蛋糕)

↑猫太很喜欢的一张图！绘画者的功力和对角色动作的把握看来已经超越了原角色设计者上川佑司呢！

→虽然之前准备了不少老美画的同人画，但最后只选了这张最有代表性的作品——变身成黄金索尼克！正常来说，一般在变成这个形态后都表示即将进入最后决战了。





↑每次看到这张武士版的阴影都会想起汤姆·克鲁斯在《最后的武士》中的形象，哈哈，阴影的这个武士造型蛮配的。

↓有圣诞索尼克、也有圣诞艾米，怎么能少掉驯鹿纳克尔斯呢？（纳克尔斯：为什么一定要我扮这个……）







→是时候为大家送上一张清凉的官方图片了。虽然最近在国内的多个地区发生连续降雨，但这夏天的气温还是十分闷热，所以希望借这张滑雪版的小索帮大家解暑。





↑特尔斯的人气绝对不必小索差，所以猫猫也不想得罪FANS呢！

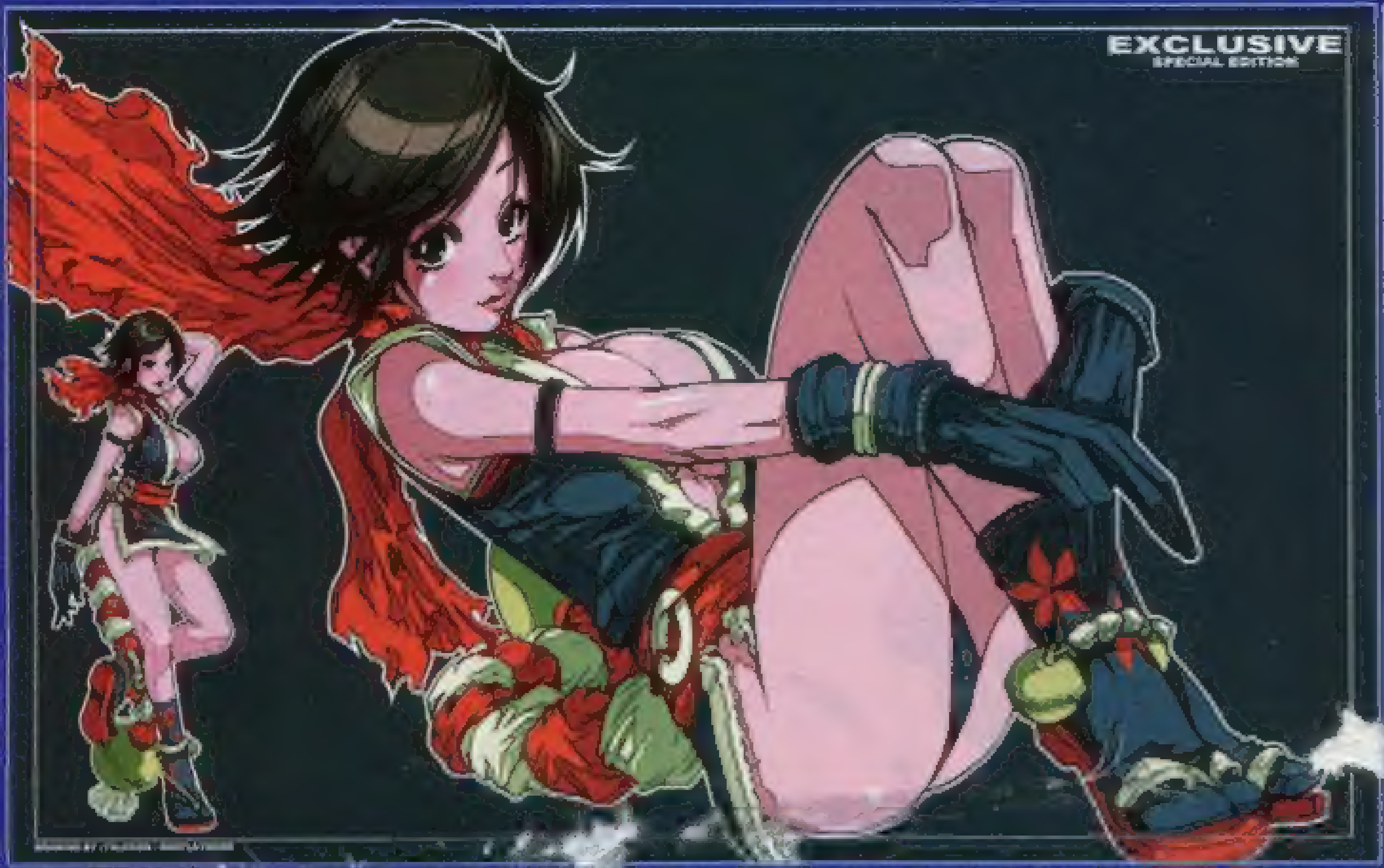
& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

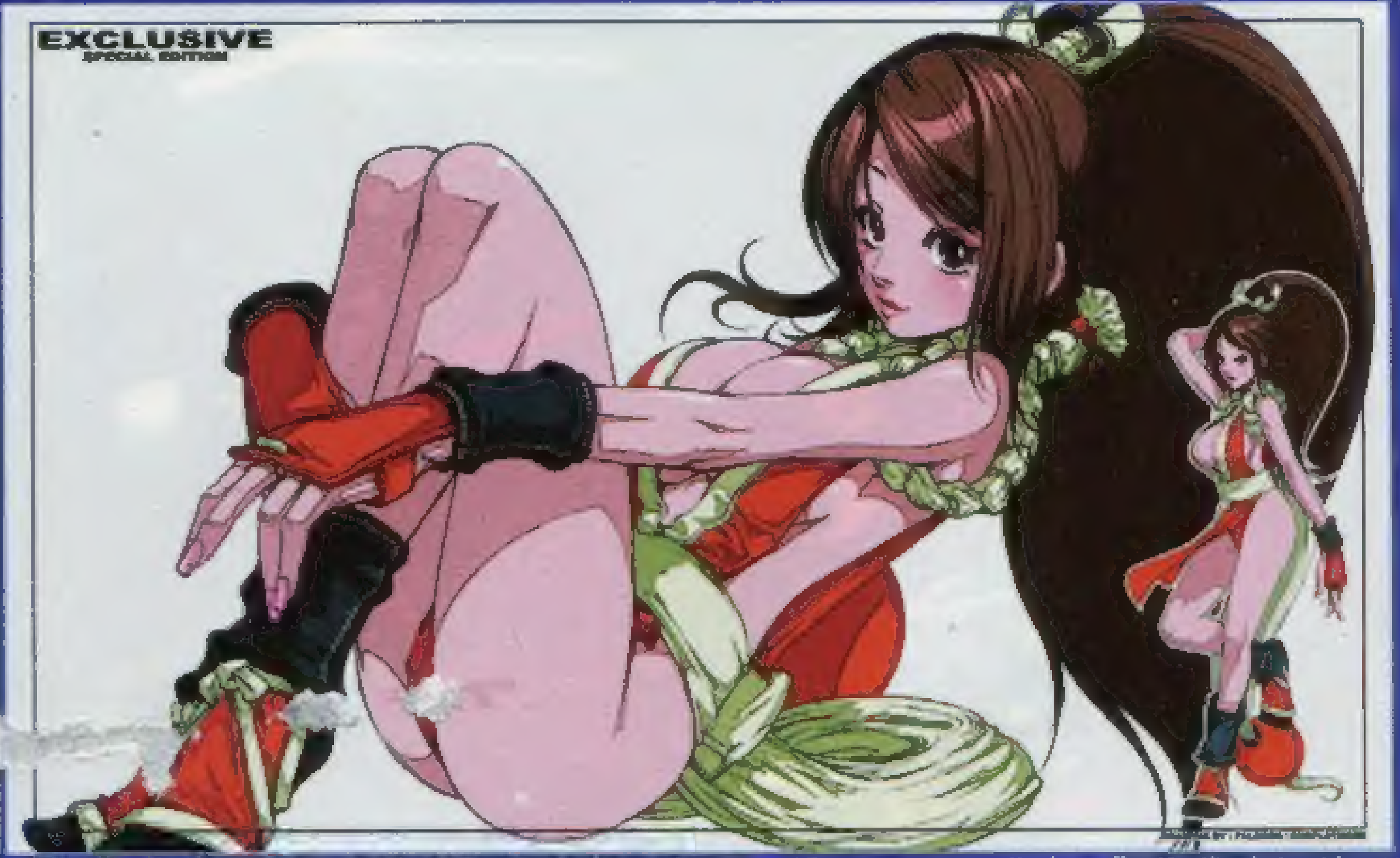
SOUL的秘密花园

一起来分享SOUL的秘密画卷！

关键词：无

主持人SOUL语：主持人SOUL语：呵呵，想不到合刊之后，"花园"就荣登第一页了，不过是倒数的……其实不少读者都有从最后一页开始读杂志的习惯，SOUL有时候也喜欢这样阅读，对于这些读者，打开书第一眼看到的就是"花园"哦。





这两张是不知火舞的1P及2P服装插画。可是相当珍贵的插画喔。因为这是FALCOON画师专程为了E3而绘制的。

经常欣赏"秘密花园"的读者一定还记得FALCOON，"花园"曾登过他的不少同人画，现在他可是SNK Playmore的官方画师。上面这两幅也是官方插画。





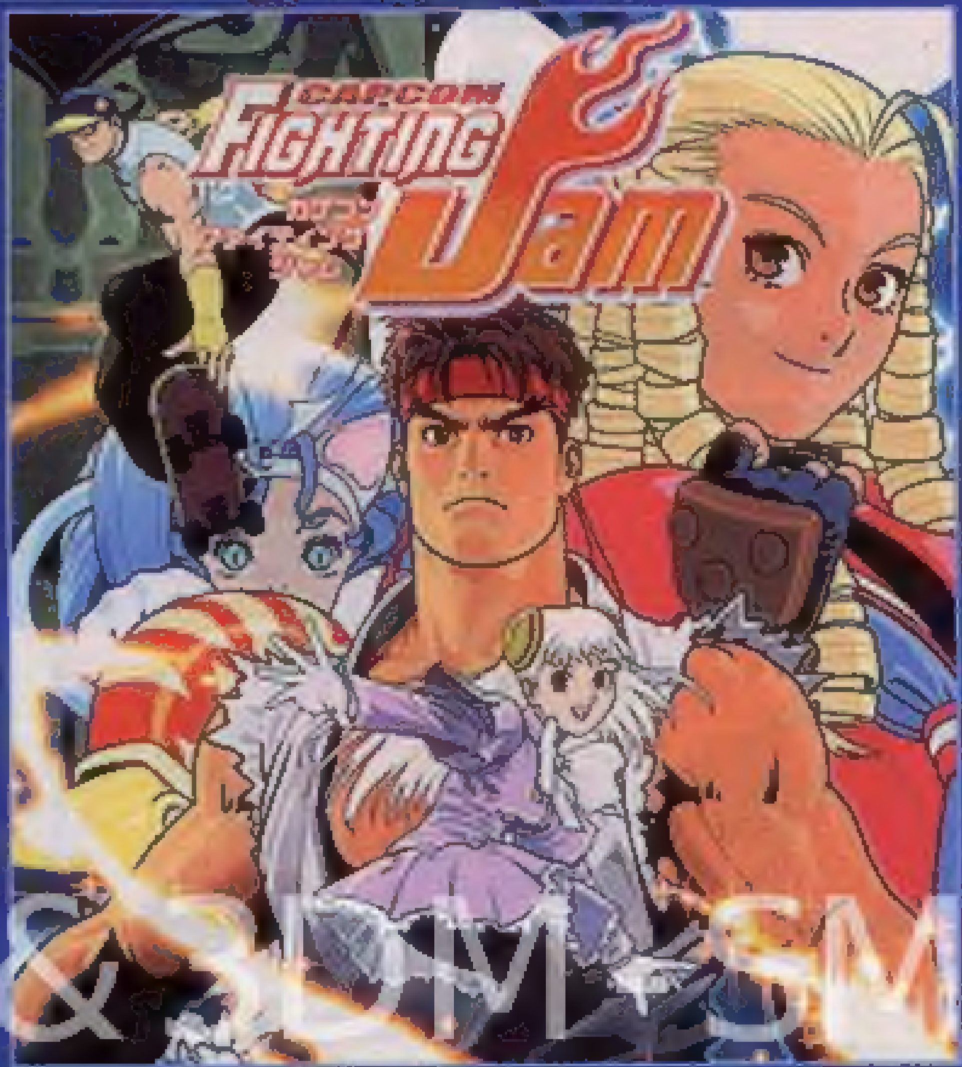


两张"《洛克人ZERO》系列"的OST封面图。这个系列作品的画风都非常酷，这点大家从上面的OST封面就可以看得出来了。说起来Capcom在GBA上创造了两个以洛克人为名的畅销系列作，一个是《洛克人EXE》，一个就是《洛克人ZERO》。希望Capcom在NDS和PSP上同样能够创造出全新的、畅销的洛克人游戏。



猜得出这是一幅什么样的插画吗？呵呵，这是《异度传说》TV动画集的插画。这部动画剧从2005年1月起播放，目前已停播。

《战神》插画。相当能够体现《战神》这个游戏世界观和游戏特色的插画。那种场面的壮阔、大气，主角的英武、不可一世，都在这幅插画中表现得淋漓尽致。还没有玩过本作的玩家现在也可以开始玩，好游戏不嫌晚嘛。说起来，不知道主创人员David Jaffe的下一部作品会是什么，会是PS3上的超大作吗？让人期待啊。



最近才刚刚在日本发售的《CAPCOM FIGHTING Jam》Xbox版的封面插画，相当漂亮啊。

&3DM-SMW
www.plumbook.cn

北京 嘉兴 游戏机经营店

招聘启示

大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

*（海淀区）中关村销售中心地址：北京市海淀区苏州街18号长远天地大厦A座207室
热线电话：010-82628869　　大宗购物热线：010-82628898

*（东城区）美术馆销售中心地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010-64031591　　传真：010-64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱
收件人：蔡晓初先生　邮编：100010

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品翻实月

PSP 豪华版套装 1930元　普通版 1660元（限20台）

NDS（多款颜色全套） 1150元（限20台）

PStwo70000 型全系列 1290元（限30台）

PSII 50009型 惊爆价 1498元（限30台）

Xbox 绿光限定

微软 X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装主机

原装PS2 50009型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源220V＋AV线）

原装PStwo 70000型（超薄）（主机＋原装电源振动手柄＋AV线＋电源线）

原装PStwo 70006型（超薄）（主机＋原装电源振动手柄＋AV线＋电源线）

原装PStwo 70007型（超薄）（主机＋原装电源振动手柄＋AV线＋电源线）

原装PS2 50000AQ型水晶蓝（主机＋原装电源振动手柄＋AV线）送电源 完美套 1950元／邮资50元

原装PS2 50001型（主机＋原装电源振动手柄＋AV线）完美套 1780元／邮资50元

原装PS2 50002型SS银色（主机＋原装电源振动手柄＋AV线）完美套 1950元／邮资50元

原装PS2 50007型（原装电源振动手柄＋AV线＋电源线）完美套 1690元／邮资50元

原装PS2 GT限定陶瓷白型（原装电源振动手柄＋AV线＋电源线）完美套 1950元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

嘉兴维修中心 三免服务

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版本少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

www.chinatvgame.com

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

欢迎加盟 欢迎点击

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版　www.16177.com

（PSP豪华版一台＋原装1G记忆棒＋原装贴膜＋原版盘自选一张＋网线一条＋原版盘免费贴换一次）3290元

邮购 维修 回收

PSP 港版 1950元　豪华版：1930元　普通版：1730元　50元起PSP游戏等价贴换

GBA-SP＋730元 贴换 全新NDS　50元NDS游戏等价贴换

神游GBA-SP 送游戏 价格电询

PS II＋690元 贴换 全新PStwo70000 系列主机 PStwo 1450元

PS2 50009型中国版 1710元　PS2 50009型 1850元

本店高价回收二手正版游戏

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

新品介绍

GBA 经典卡带，详情请电询。（免邮费）

店址及汇款地址：北京市南门西大街123号　邮编：100031　电话：010-86033636　13381111076

建行卡号：4367420011600076929　持卡人：魏伟涛

821路，848路，922路宣武门站下车向东300米路北或地铁和平门站下车向西200米路北（北京急救中心向西100米即到）

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP Vol.20

全新扩版

7月16日全国上市



加量不加价！

内文狂加32页

抽奖激增300名

超值赠品



《火影忍者》护腕



神秘礼品

特别企划

我的暑假玩什么——掌机游戏名作推荐

攻略满载

经典战略游戏《超级大战争DS》

人气动漫改编的GBA新作《魔界奇兵》

PSP上首款FPS《机密武装》

水墨风格的冒险活剧《加油五右卫门》

GBA新作一网打尽！

更多精彩尽在《掌机王SP》VOL.20



口袋光环

更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。



超值赠品



《滑雪小子》清凉扇



《遥远的时空中2》书签



口袋光环

更多PSP、NDS相关游戏影像，敬请关注口袋光环。

19辑已经上市

www.plumbook.cn